

**PENGENALAN LITERASI DIGITAL MELALUI
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI
(STUDI KASUS DI KELOMPOK B
TK BAKTI MULYA 400 KOTA JAKARTA SELATAN)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini dalam Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan



Oleh :

ERNI ARDHITA

NIM: 2003106015

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Erni Ardhita

NIM : 2003106015

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PENGENALAN LITERASI DIGITAL MELALUI MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI PADA ANAK
KELOMPOK B DI TK BAKTI MULYA 400 KOTA
JAKARTA SELATAN**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri,
kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 26 Juli 2024



nyataan,

Erni Ardhita

NIM: 2003106015



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fink.walisongo.ac.id>

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini :

Judul : **Pengenalan Literasi Digital Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Studi Kasus Di Kelompok B TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan**
Penulis : Erni Ardhita
NIM : 2003106015
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Telah ditujikan dalam sidang munaqosyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Semarang, 19 September 2024

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang/Penguji

Sekretaris Sidang/Penguji


H. Mursid, M.Ag.
NIP. 1967030520081001000


Mustakimah, M.Pd.
NIP. 197903022023212013

Penguji Utama

Penguji Utama II


Agus Khunaiifi, M.Ag.
NIP. 197602262008011000


Arsan Shanie, M.Pd.
NIP. 199006262019031015

Dosen Pembimbing


Dr. Soja Muthohar, M.Ag.
NIP. 197507052005011001



NOTA DINAS

NOTA DINAS

Semarang, 1 Agustus 2024

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Walisongo

di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **Pengenalan Literasi Digital Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Anak Kelompok B Di TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan**

Nama : Erni Ardhita

NIM : 2003106015

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diajukan dalam Sidang Munaqosyah.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Dr. Sofa Muthohar, M.Ag.

NIP: 197507052005011001

ABSTRAK

Judul : **PENGENALAN LITERASI DIGITAL MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI STUDI KASUS DI KELOMPOK B TK BAKTI MULYA 400 KOTA JAKARTA SELATAN**

Penulis : Erni Ardhita

NIM : (2003106015)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengenalan literasi digital melalui media pembelajaran berbasis teknologi di kelompok B TK Bakti Mulya 400 dan hambatan pengenalan literasi digital melalui media pembelajaran berbasis teknologi di kelompok B TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan. Jenis penelitian ini adalah penelitian studi kasus dan lapangan dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil dari penelitian ini maka Pengenalan literasi digital melalui media pembelajaran berbasis teknologi pada anak di TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan meliputi 3 tahap yaitu *tahap pertama* perencanaan/penyiapan perangkat seperti menyusun *lesson plan*, menyiapkan perangkat komputer dan menyiapkan aplikasi. *Tahap kedua* proses pembelajaran sudah memunculkan beberapa komponen literasi digital. *Tahap ketiga* evaluasi melalui pengamatan langsung praktek pembuatan proyek. Hambatan pengenalan literasi digital melalui media pembelajaran berbasis teknologi pada anak kelompok B di TK Bakti Mulya 400 yaitu kurang maksimalnya, kurang ketersediaan akun premium dan kurangnya tenaga pendidik di kelas *ICT*.

Kata Kunci : Literasi Digital Anak, dan Media Teknologi Anak

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam disertasi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

ا	a	ط	t
ب	b	ظ	z
ت	t	ع	'
ث	s	غ	g
ج	j	ف	f
ح	h	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	z	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	هـ	h
ش	sy	ة	'
ص	s	ي	y
ض	ḍ		

Bacaan Madd:

\bar{a} = a panjang

\bar{i} = i panjang

\bar{u} = u panjang

Bacaan Diftong:

au = أُو

ai = أَيَّ

iy = أَيَّ

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya karena hanya dengan rahmat dan pertolonganNya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: **“Pengenalan Literasi Digital Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Studi Kasus Di Kelompok B TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan”** Shalawat serta salam senantiasa terhatur kepada nabi kita baginda Rasulullah Nabi Muhammad SAW yang senantiasa kita nantikan syafaatnya di *yaumul qiyamah*. Ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan pengarahan, bimbingan dan bantuan yang sangat berarti bagi peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik, maka pada kesempatan ini dengan kerendahan hati dan rasa hormat yang peneliti haturkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Nizar Ali, M.Ag. selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Bapak Prof. Dr. Fatah Syukur, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
3. Bapak Dr. Sofa Muthohar, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing dan juga Kepala Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga dan juga pikiran untuk memberikan pengarahan dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan hasil penelitian sampai skripsi ini

selesai, terimakasih juga atas segala nasehat yang telah beliau berikan.

4. Para Dosen Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan staff pengajar di FITK UIN Walisongo Semarang yang telah membekali banyak ilmu dan pengalaman yang sangat bermanfaat bagi penulis.
5. Ibu Hj. Ina Lestari, S.Pd. selaku kepala sekolah TK Bakti Mulya 400 dan seluruh pendidik dan tenaga kependidikan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.
6. Almamaterku tercinta Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
7. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Alm. Suharno beliau memang tidak sempat menemani penulis sampai akhir dalam perjalanan selama menempuh pendidikan. Alhamdulillah kini penulis sudah berada di tahap menyelesaikan karya tulis sederhana ini sebagai perwujudan terakhir sebelum beliau benar – benar pergi. Terimakasih sudah mengantarkan penulis berada ditempat ini, meskipun pada akhirnya perjalanan ini tidak lagi beliau temani. Dan Ibunda tercinta Ibu Kursiyah terimakasih sebesar – besarnya penulis berikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan, semangat, dan do'a yang diberikan selama ini. Penulis persembahkan karya tulis sederhana ini untuk kalian. Terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan saya dan menjadi tulang punggung keluarga hingga akhirnya

saya berada di posisi saat ini. Serta adik saya Wahyu Ramdhani yang selalu memberikan semangat dan do'a selama proses penyusunan skripsi ini.

8. Novian yang baru menemani tetapi sudah menjadi *support system* penulis. Terimakasih banyak telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya karena berkontribusi dalam penulisan skripsi ini. Telah menjadi rumah tempat berkeluh kesah diwaktu lelahmu, menjadi pendengar yang baik, menghibur, penasehat yang baik, senantiasa memberikan cinta dan semangat.
9. Teman – teman seperjuangan PIAUD angkatan 2020 yang telah membantu, menemani, serta memberi semangat, dukungan serta dorongan sehingga skripsi ini selesai dikerjakan.
10. Talitha Vitri Amalia dan Imelia Damayanti kedua sahabat yang telah memberi semangat, motivasi dan *support* kepada penulis sejak SMK sampai saat ini serta mendengarkan keluh kesah penulis sekaligus menjadi penghibur di kala susah.
11. Eka Ulandari teman kost yang telah berpartisipasi banyak, memberikan dukungan, penghibur dan selalu menguatkan penulis selama pengerjaan skripsi ini.
12. Terakhir, untuk diri sendiri, Erni Ardhitia. Terima kasih sudah menepikan ego dan memilih untuk kembali bangkit dan menyelesaikan semua ini. Terima kasih telah mengendalikan

diri dari berbagai tekanan di luar keadaan dan tak pernah mau memutuskan menyerah, kamu hebat, Erni.

Semoga Allah membalas semua kebaikan dari semuanya. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, sehingga kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat peneliti harapkan demi kesempurnaan penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca maupun peneliti. *Aamiin*.

Semarang, 26 Juli 2024



Erni Ardhita

NIM: 2003106015

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS	iv
ABSTRAK	v
TRANSLITERASI ARAB-LATIN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	10
BAB II PENGENALAN LITERASI DIGITAL MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI PADA ANAK	13
A. Deskripsi Teori.....	13
B. Kajian Pustaka.....	37
C. Kerangka Berpikir.....	41
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian	43
C. Sumber Data.....	43
D. Fokus Penelitian.....	44
E. Teknik Pengumpulan Data.....	45
F. Uji Keabsahan Data	49
G. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA	51
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	51
1. Deskripsi Data Umum Hasil Penelitian.....	51
2. Deskripsi Data Khusus Hasil Penelitian	54

B. Analisis Data Hasil Penelitian.....	72
1. Pengenalan Literasi Digital Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Studi Kasus Di Kelompok B TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan	72
2. Hambatan Pengenalan Literasi Digital Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Studi Kasus Di Kelompok B TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan	83
C. Keterbatasan Penelitian.....	83
BAB V PENUTUP	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran	86
C. Kata Penutup.....	87
DAFTAR PUSTAKA	88
RIWAYAT HIDUP	120

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan usia keemasan (*golden age*). Pada usia ini anak harus diberikan stimulasi dengan baik agar anak berkembang sesuai dengan capaian perkembangannya. Menurut Undang – Undang No. 20 Tahun 2003, pendidikan anak usia dini ialah sebuah usaha binaan diperuntukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan berusia enam tahun guna menolong membantu tumbuh kembang jasmani serta rohani supaya anak mempunyai kesiapan untuk masuk ke pendidikan lebih lanjut dengan memberikan rangsangan pendidikan.¹ Pendidikan anak usia dini sebagai sarana pendidikan yang sangat penting karena memberikan dasar – dasar pengetahuan dan pengalaman anak. Proses pendidikan anak usia dini harus dikemas secara menarik dan variatif dengan tetap berprinsip bermain sambil belajar.

Dalam proses pembelajaran agar pembelajaran tersebut berhasil maka dibutuhkan beberapa alat di antaranya adalah media. Media memiliki posisi yang terpenting karena

¹ Agung Prayoga and Elise Muryanti, ‘Peran Guru Dalam Pengenalan Literasi Digital Pada Anak Usia Dini Pada Masa Covid-19 Di Tk Se-Kecamatan Pauh Duo’, *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4.2 (2021), 11–22 <<https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/7538>>.

dapat menunjang proses pembelajaran yang diharapkan mampu mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran sebagai alat bantu yang digunakan untuk membantu pendidik dalam tugas kependidikannya. Dalam penggunaan media pembelajaran, pendidik harus dilandasi dengan sumber ajaran agama, sesuai firman Allah SWT dalam surah An – Nahl ayat 44, yaitu :

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ
إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya : “Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.

Pada era revolusi digital seperti saat ini teknologi digital semakin pesat yang menyebabkan mudahnya mengakses sebuah pengetahuan dan informasi. Bahkan beberapa anak usia dini pun sudah mampu mengaksesnya dengan mudah. Sebagai pendidik kita tidak boleh tertinggal dengan kemajuan seperti ini. Justru dengan semakin berkembangnya teknologi harus semakin kreatif dan inovatif dalam merancang proses pembelajaran. Teknologi yang semakin canggih bukan hanya mengikuti perkembangannya tetapi juga bisa memanfaatkannya dengan baik. Studi Solzberger menyatakan bahwa pembelajaran digital sebagai penyampaian dengan media digital (teks atau gambar) melalui

internet. Konten pembelajaran dan metode pembelajaran yang disediakan bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik dan meningkatkan efektivitas pengajaran, atau mempromosikan pengetahuan dan keterampilan pribadi.²

Pendidik di era digital seperti sekarang ini dapat memanfaatkan teknologi sebagai proses pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan anak. Menurut Sanjaya guru sebagai fasilitator berperan dalam memberikan pelayanan untuk memudahkan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran, sehingga siswa bisa lebih aktif dan kreatif.³ Penggunaan media berbasis teknologi adalah upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, bukan untuk menggantikan pendidik namun sebagai alat bantu agar pembelajaran terarah. Pendidik juga akan semakin kreatif dalam membuat materi yang akan diajarkan dengan berbasis teknologi. Karena pada umumnya anak usia dini akan tertarik dengan hal – hal yang baru dan teknologi adalah hal yang baru bagi mereka. Hal ini dapat dimanfaatkan untuk menarik minat belajar anak.

² Novita Eka Nurjanah and Tsali Tsatul Mukarromah, 'Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur', *Ilmiah Potensia*, 6 (2021).

³ M. Ghofar Rohman and Purnomo Hadi Susilo, 'Peran Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Studi Kasus Di Tk Muslimat Nu Maslakul Huda', *Jurnal Reforma*, 8.1 (2019), 173 <<https://doi.org/10.30736/rfma.v8i1.140>>.

Literasi bagi anak usia dini merupakan kemampuan dasar yang harus di capai sebelum anak memasuki fase kehidupan selanjutnya. Di Indonesia kesadaran bahwa literasi adalah kemampuan yang penting masih sangat rendah. Berdasarkan survei yang dirilis oleh *Programme for Interantional Student Assesment (PISA)* tahun 2015 disebutkan bahwa Indonesia menempati peringkat 69 dari 76 negara yang diteliti, artinya menjadi negara dengan tingkat literasi rendah.⁴ Padahal seiring berjalannya waktu kemampuan literasi digunakan sebagai standar keberhasilan seseorang. Kurangnya minat literasi di Indonesia sudah seharusnya pekerjaan penting bagi seorang pendidik. Dan sudah seharusnya upaya – upaya peningkatan dalam budaya literasi perlu di perhatikan. Literasi pada anak usia dini membutuhkan perhatian serius bagi orang tua dan guru. Menurut Yulsyofriend istilah literasi digunakan sebagai padanan kata keaksaraan mencakupi kemampuan minat, kegemaran serta kebiasaan terkait menulis serta membaca. Menurut Clay dan Ferguson menjelaskan bahwasanya komponen literasi informasi mencakup yakni literasi dini (*early*), dasar (*basic*), perpustakaan (*library*), media (*media*), teknologi (*technology*), dan visual (*visual*).⁵

⁴ Yukaristia, *Literasi: Solusi Terbaik Untuk Mengatasi Problematika Sosial Di Indonesia* (Sukabumi: CV Jejak, 2019).

⁵ Prayoga and Muryanti.

Kemampuan literasi bukan hanya sebatas kemampuan membaca dan menulis. Tetapi kemampuan untuk menggunakan seluruh potensi dan skill yang dimiliki dalam kehidupan. Maka dari itu kemampuan inilah yang dibutuhkan untuk anak usia dini untuk ke jenjang selanjutnya. Menurut *World Economic Forum* pendidikan pada abad 21 terdapat enam literasi dasar yang dibutuhkan untuk persaingan global yaitu literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, dan literasi budaya kewargaan.⁶ Dan yang akan menjadi fokus pada penelitian ini adalah literasi digital.

Pemanfaatan teknologi bisa digunakan sebagai pengenalan literasi digital pada anak usia dini. Pada masa yang akan mendatang literasi digital akan dibutuhkan seiring perkembangan zaman. Karena anak – anak pada generasi ini merupakan generasi *Alpha*. Generasi *Alpha* merupakan generasi yang lahir antara 2010 hingga tahun 2024, yang merupakan generasi ini pada sejak lahir sudah berdampingan dengan teknologi digital. Generasi ini selalu berdampingan dengan teknologi digital hingga mereka dewasa yang memungkinkan teknologi digital akan berkembang semakin pesat. Menurut Hague dan Payton mendefinisikan bahwa

⁶ Dumaris E. Silalahi and dkk, *Literasi Digital Berbasis Pendidikan : Teori, Praktek Dan Penerapannya* (Padang: PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI, 2022).

literasi digital sebagai kemampuan seseorang mengimplementasikan keterampilan yang dapat berfungsi dalam perangkat digital sehingga seseorang dapat menemukan dan memilih informasi yang didapat, berpikir kritis, berkeaktifitas, berkolaborasi dengan orang lain, berkomunikasi dengan tetap menghiraukan keamanan elektronik serta konteks sosial budaya yang berkembang.⁷

Literasi digital merupakan kemampuan yang harus dikuasai murid di era digital seperti saat ini. Literasi digital dimaknai sebagai kemampuan memahami, menganalisis, mengatur, mengevaluasi informasi dengan menggunakan teknologi digital. Pendidik harus memiliki kemampuan – kemampuan tersebut apalagi dalam memberikan pembelajaran membaca, menulis serta mendengar melalui teknologi digital. Anak usia dini perlu di kenalkan literasi digital karena anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi apalagi dengan hal yang berkaitan dengan teknologi digital. Mengenalkan literasi digital pada anak usia dini akan membantu anak untuk menggunakan teknologi digital secara aman. Karena diharapkan menggunakan teknologi digital membantu anak belajar sesuai dengan tingkat perkembangannya.

⁷ Mustofa and B. Heni Budiwati, 'PROSES LITERASI DIGITAL TERHADAP ANAK: TANTANGAN PENDIDIKAN DI ZAMAN NOW', *Pustakaloka: Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan*, 11 (2019).

Literasi digital merupakan suatu potensi guna mengerti serta memanfaatkan informasi dalam beraneka format dan sumber yang tersaji lewat komputer. Potensi kemampuan memanfaatkan keterampilan kognitif serta teknis guna memakai teknologi secara tepat dalam bermacam bentuk serta melakukan penemuan, pencarian serta mendeskripsikan informasi yang dimaknai dengan literasi digital.⁸ Hampir setiap orang baik dari kalangan anak – anak, remaja, dewasa bahkan lansia memiliki kecenderungan lebih mudah beradaptasi dengan dunia digital. Itulah mengapa sejak dini perlu diajarkannya menggunakan teknologi digital yang baik agar ketika dewasa dapat mempergunakan teknologi secara baik dan benar. Tak bisa kita pungkiri bahwa penggunaan gadget semakin merajalela namun dalam penggunaan gadget ini harus di arahkan ke arah yang benar.

Anak usia dini memiliki gaya berpikir secara konkret artinya anak mampu memahami dan menyerap informasi apabila diperlihatkan dengan nyata. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Bobbi De Porter dan Mike Hernacki yang menyatakan bahwa 10% informasi diserap dari kegiatan membaca, 20% dari kegiatan mendengar, 30% dari kegiatan melihat, 50% dari kegiatan melihat dan mendengar, 70% dari pengucapan yang dikatakan dan 90% dari pengucapan dan

⁸ Prayoga and Muryanti.

tindakan yang dilakukan.⁹ Dari yang dikemukakan tersebut maka dapat dimaksudkan bahwa anak usia dini mampu menyerap informasi pengetahuannya melalui media yang dilihat, didengar dan dilakukan. Dan juga dapat dibantu dengan bantuan media pembelajaran. Contohnya seperti media audio visual. Dari audio visual anak bisa melihat, mendengar bahkan bisa langsung mempraktekannya. Dengan media audio visual dapat mendukung anak untuk lebih memahami materi pembelajaran. Media audio visual juga salah satu pemanfaatan teknologi digital yang dapat diterapkan di dunia pendidikan pada saat ini.

Keberadaan fasilitas digital dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi anak. Dari teknologi digital inilah seorang pendidik bisa memanfaatkan sebagai pengenalan literasi pada anak. Walaupun teknologi digital mempunyai dampak yang negatif bagi anak namun sebagai pendidik dan orang tua sebisa mungkin meminimalisir dampak negatif tersebut. Bisa dengan cara mengarahkan penggunaannya dan mengawasinya. Karena bagaimanapun di era saat ini anak – anak tidak mungkin jika tidak kita ajarkan mengenal teknologi digital seperti gadget, laptop, komputer, internet, dsb. Justru jika tidak di ajarkan mengenal teknologi digital di khawatirkan akan disalah gunakan. Seorang

⁹ Eem Kurniasih, 'Media Digital Pada Anak Usia Dini', *Jurnal Kreatif*, 9.2 (2019), 87–91.

pendidik pun harus mengenal dan mempelajari platform yang cocok dan aman untuk anak usia dini dalam proses pembelajarannya. Sudah banyak ditemukan tayangan – tayangan video interaktif dikhususkan untuk anak usia dini. Karena dari tayangan video interaktif itu diharapkan anak bisa mengeksplorasi dan mengenal hal – hal yang baru diketahuinya. Sehingga tujuan – tujuan dalam pembelajaran bisa tercapai.

Sebelum pengenalan kepada anak usia dini sebagai seorang pendidik harus mengenal dan mempelajarinya terlebih dahulu. Bagaimana cara menggunakan media digital dengan baik, media digital yang cocok digunakan untuk anak usia dini dsb. Pentingnya mengenalkan literasi digital kepada anak usia dini sebagai dasar mereka untuk menyelami media digital yang kedepannya akan semakin canggih. Dengan pengenalan ini juga anak usia dini dapat berkontribusi kebutuhan yang dibutuhkan di dunia digitalisasi sebagaimana dengan membaca, menulis, mendengar, berhitung dan ilmu lainnya.

TK Bakti Mulya 400 dalam pembelajarannya menggunakan kurikulum *IEYC (International Early Years Curriculum)*. Kurikulum *IEYC* memiliki hubungan yang erat dengan literasi digital anak usia dini. Dalam kurikulum ini terdapat indikator – indikator pengenalan literasi digital anak. Kurikulum ini menekankan berpikir kritis dan kreatif, yang

sejalan dengan literasi digital. *IEYC* juga menekankan interaksi sosial dan kolaborasi. Anak – anak dapat bekerja sama dalam proyek digital, belajar berkomunikasi dan berbagi ide melalui *platform* digital.

Oleh karena itu dari permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam lagi mengenai **“Pengenalan Literasi Digital Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Studi Kasus Di Kelompok B TK Bakti Mulya 400 Jakarta Selatan.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengenalan literasi digital melalui media pembelajaran berbasis teknologi studi kasus di kelompok B TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan?
2. Apa saja hambatan – hambatan dalam pengenalan literasi digital melalui media pembelajaran berbasis teknologi studi kasus di kelompok B TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengenalan literasi digital melalui media pembelajaran berbasis teknologi studi kasus di kelompok B TK Bakti Mulya 400 Kota

Jakarta Selatan dan hambatan pengenalan literasi digital melalui media pembelajaran berbasis teknologi studi kasus di kelompok B TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan.

2. Manfaat Penelitian

a. Secara Umum

Secara umum penelitian ini bermanfaat untuk memberikan masukan dan informasi mengenai bagaimana pengenalan literasi digital melalui media pembelajaran berbasis teknologi pada anak. Karena seperti yang kita ketahui pada era digital saat ini kemampuan literasi digital sangat diperlukan.

b. Secara Khusus

1) Untuk Lembaga PAUD/TK

Sebagai bahan masukan dan informasi bagi sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam mengembangkan literasi digital anak usia dini.

2) Untuk Anak

- a) Mampu mengembangkan kemampuan bahasa anak.
- b) Mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak.
- c) Mampu meningkatkan pengetahuan anak mengenai pemanfaatan dan cara menggunakan teknologi dengan baik.

- d) Mampu mengembangkan kemampuan literasi anak.
- 3) Untuk Guru
- a) Membantu guru untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini.
 - b) Hasil penelitian dapat menjadi rujukan guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.
- 4) Untuk Peneliti
- a) Dapat menambah pengalaman dalam bidang penelitian yang dilakukan.
 - b) Dapat mengembangkan pengetahuan khususnya dalam proses meneliti mengenai pengenalan literasi digital pada anak usia dini melalui media pembelajaran berbasis teknologi.
 - c) Dapat menjalin silaturahmi dengan lembaga TK beserta guru dan staffnya.

BAB II

PENGENALAN LITERASI DIGITAL MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI ANAK

A. Deskripsi Teori

1. Literasi Digital

a. Pengertian Literasi Digital

Pengertian literasi digital menurut Gilster ialah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format yang berasal dari berbagai sumber yang disajikan melalui komputer. Sedangkan menurut Hobbs 2017 literasi digital merupakan konstelasi pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi – kompetensi yang diperlukan untuk berkembang dalam budaya yang didominasi oleh teknologi. Dari pengertian dari kedua para ahli diatas maka bisa diartikan bahwa literasi digital adalah kemampuan seseorang dalam mengolah informasi yang melibatkan teknologi. Dalam literasi digital seseorang diperlukan kemampuan dalam mengakses, menganalisis, mencipta, melakukan refleksi, dan bertindak menggunakan beraneka ragam perangkat digital, berbagai bentuk ekspresi, dan strategi

komunikasi.¹⁰ Sementara itu menurut Douglas A.J Belshaw dalam tesisnya *What Is 'Digital Literacy'?* menyatakan bahwa ada delapan elemen esensial untuk mengembangkan literasi digital yaitu :

- 1) Kultural, yaitu pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital;
- 2) Kognitif, yaitu daya pikir dalam menilai konten;
- 3) Konstruktif, yaitu reka cipta sesuatu yang ahli dan aktual;
- 4) Komunikatif, yaitu memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital;
- 5) Kepercayaan diri yang bertanggung jawab;
- 6) Kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru;
- 7) Kritis dalam menyikapi konten; dan
- 8) Bertanggung jawab secara sosial.

Menurut terminologi yang dibuat oleh UNESCO pada tahun 2011, gagasan literasi digital mengacu dan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan literasi, seperti membaca, menulis dan berhitung terkait pendidikan. Oleh karena itu, literasi digital merupakan kemampuan yang tidak hanya melibatkan kemampuan

¹⁰ Hary Soedarto Harjono, 'Literasi Digital: Prospek Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa', *Pena : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 8.1 (2019), 1-7 <<https://doi.org/10.22437/pena.v8i1.6706>>.

menggunakan perangkat teknologi, informasi dan komunikasi tetapi juga kemampuan bersosialisasi, kemampuan dalam pembelajaran dan memiliki sikap, berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital.¹¹ Paul Gilster juga menjelaskan bahwa ada beberapa kemampuan yang mesti dipunyai agar bisa disebut berliterasi digital, yaitu kemampuan :

(a) *Internet Searching* (Pencarian di Internet)

Yaitu mencakup beberapa komponen yaitu potensi untuk mencari informasi lewat internet dengan memakai *search engine* dan melaksanakan aktivitas yang ingin dicari.

(b) *Hypertextual Navigation* (Panduan Arah *Hypertext*)

Yaitu mencakup tuntunan guna paham panduan arah maupun panduan arah *web browser* yang pastinya tidak sama dengan tulisan yang ditemukan didalam buku. Kompetensi pengetahuan yakni terkait cara pengerjaan *hypertext* serta *hyperlink*, membaca buku dalam buku yang berupa teks berbeda dengan melaksanakan *browsing* lewat internet, web bekerja mencakup pengetahuan terkait

¹¹ Rullie Nasrullah and others, *Materi Pendukung Literasi Digital, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2017* <<http://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2017/10/literasi-DIGITAL.pdf>>.

http, *bandwidth*, *url*, serta kompetensi pemahaman ciri khas halaman web.

(c) *Content Evaluation* (Evaluasi Konten Informasi)

Yaitu mencakup kemampuan memahami perbedaan antara tampilan buku dengan sebuah halaman web yang diakses, menganalisis yang melatarbelakangi informasi yang ada didalam internet mencakup menemukan lebih lanjut terkait sumber serta yang menciptakannya secara sadar, mengevaluasi sebuah alamat web, pemahaman domain – domain guna suatu lembaga ataupun negara, dan melakukan analisis serta terkait *newsgroup* maupun grup diskusi.

(d) *Knowledge Assembly* (Penyusunan Pengetahuan)

Yaitu mencakup kemampuan dalam penyusunan informasi yang didapatkan secara online. Cakupan kemampuannya yaitu menelusuri informasi lewat internet, melakukan pembuatan sebuah personal *newsfeed* ataupun pengumuman kabar baru yang bisa diperoleh dengan berlangganan maupun bergabung dalam sebuah *mailing list*, *newsgroup*, ataupun kelompok diskusi lainnya, pengecekan ulang terhadap informasi yang diperoleh, membuktikan kebenarannya serta

melakukan penyusunan dengan kenyataan yang tidak terkait dengan internet.¹²

b. Komponen Literasi Digital

Ada delapan komponen literasi digital yang disebutkan dalam *Digital Literacy Across The Curriculum* yaitu :

1) *Function Skill and Beyond*

Komponen ini berkaitan dengan cara mengoperasikan teknologi yang berkaitan dengan kemampuan *ICT-Skills* seseorang dan relasinya dengan konten dari berbagai media.

2) *Creativity*

Komponen ini berkaitan dengan cara berpikir dan mengembangkan ide yang memanfaatkan teknologi digital. *Creativity* mencakup kreasi produk dalam berbagai bentuk format dan macam – macam model yang memanfaatkan teknologi digital dan kemampuan berpikir kreatif serta inovatif dalam perencanaan, merangkai konten, mengeksplorasi ide – ide dan mengontrol kreativitasnya.

3) *Collaboration*

Komponen *Collaboration* didasari pada sifat teknologi digital yang menyediakan peluang untuk bekerja sama dalam tim. Komponen ini menegaskan

¹² Prayoga and Muryanti.

kemampuan diskusi tiap individu dalam ruang digital, mampu menerangkan dan proses berunding guna mencapai kesepakatan bersama di forum grup.

4) *Communication*

Komponen ini dibutuhkan karena setiap seseorang yang berliterasi digital berarti menjadi seseorang yang memiliki komunikasi melalui teknologi digital.

5) *The Ability to find and select Information*

Komponen ini mencakup kemampuan seseorang mengenai bagaimana mencari informasi dan memilih informasi secara hati – hati.

6) *Critical Thinking and Evaluation*

Komponen ini berkaitan dengan cara berpikir bahwa jangan hanya menerima informasi dan memaknai informasi secara pasif saja tetapi juga berkontribusi, menganalisis, dan menajamkan berpikir kritis saat menemukan suatu informasi.

7) *Cultural and Social Understanding*

Komponen ini sebagai implementasi literasi digital yang semestinya sejalan dengan pemahaman sosial dan budaya.

8) *E-Safety*

Komponen ini mengenai pilihan yang menjamin keamanan ketika penggunaanya bereksplorasi,

berkreasi, dan berkolaborasi dengan teknologi digital.¹³

c. Literasi Digital Anak Usia Dini

Perkembangan teknologi digital seperti saat ini menyebabkan harusnya anak – anak untuk dikenalkan pada media digital. Menurut Jimoyiannis dan Gravani pentingnya pengenalan literasi digital untuk membantu mendapatkan pengetahuan teknis dan kemampuan yang dibutuhkan untuk mengoperasikan media digital secara terampil dan efektif saat menggunakan media digital dalam menyelesaikan permasalahan keseharian dan juga sebagai persiapan untuk mengimbangi perkembangan era digital. Sedangkan menurut Yusuf pentingnya literasi digital untuk anak usia dini berperan dalam mengembangkan aspek kognitif anak melalui stimulasi rasa ingin tahu dan kreativitas anak.¹⁴

Proses literasi digital pada anak usia dini mencakup sikap, kemampuan, dan pengetahuan dalam menggunakan media digital dalam mencari dan menemukan informasi dengan tetap dalam pengawasan orang dewasa. Menurut Fatmawati cara mendidik anak

¹³ Chris M. Worsnop, 'Instrumen Penelitian Indeks Literasi Digital 1.', 1, 2009, 1–5.

¹⁴ Desi Nur Safitri, 'Analisis Pengenalan Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini Pada Masa New Normal', *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5.2 (2021), 303 <<https://doi.org/10.30736/jce.v5i2.564>>.

di era digital saat ini bagi orang tua milenial yang menyatakan media digital mempunyai dampak positif dan dampak negatifnya. Untuk menghindari dampak negatif pada media digital, orang tua harus mempunyai strategi dalam mendidik anak di era digital.¹⁵ Dalam hal ini, pendidik harus meningkatkan sumber belajar terkait literasi digital di sekolah khususnya pendidikan anak usia dini (PAUD). Contohnya seperti sumber belajar dari aplikasi edukatif dan video – video interaktif untuk menambahkan kemampuan serta pengetahuan anak.

Media literasi digital anak usia dini yaitu: (1) *YouTube Kids*, Konten di *YouTube Kids* mampu sebagai media pelajaran yang menarik untuk anak dengan cara mendengarkan, kemudian memahami isi tayangan video, mengingat dengan mudah lalu berbicara dan menjawab pertanyaan;¹⁶ (2) *Browser* anak (*Kiddle.co*), *Kiddle* dirancang untuk anak semenarik mungkin dengan tampilan seperti *Google* dan sudah disaring semaksimal mungkin agar tidak

¹⁵ Safitri.

¹⁶ Trias P. Iskandar and Rubby A. F. Nadhifa, “Fenomena Penggunaan Youtube Channel Pada Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19,” *Jurnal Ilmiah LISKI (Lingkar Studi Komunikasi* 7, no. 2 (2021): 2442–4005,

menampilkan suatu hal yang tak layak untuk anak;¹⁷ (3) *Games* edukasi digital, *games* edukasi digital adalah *games* yang dikemas dalam bentuk digital untuk menumbuhkan pengetahuan dan pemahaman anak. Terdapat empat jenis yaitu pembelajaran berbasis konten seperti matematika, keterampilan khusus seperti mendongeng atau berbicara, keterampilan sistematis dan membuat suatu konten seperti membuat video.¹⁸

Berikut adalah beberapa tahapan pembelajaran menggunakan media teknologi anak usia dini:¹⁹

1) Perencanaan

Perencanaan pembelajaran yaitu suatu rancangan yang menjelaskan tata cara serta manajemen pembelajaran guna tercapainya satu ataupun lebih kemampuan dasar yang ditentukan dalam standar isi serta diuraikan pada silabus. Dengan

¹⁷ I Dewa Ayu and Eka Yuliani, 'Parental Controls Mode Untuk Memonitoring Anak Dalam Menggunakan Perangkat Teknologi Informasi', *Sindimas*, 2019, 112–17.

¹⁸ Andri Setiawan, Henry Praherdhiono, and Suthoni Suthoni, 'Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini', *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6.1 (2019), 39–44 <<https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>>.

¹⁹ R Febrina and I Yeni, 'Pemanfaatan Teknologi Komputer Dalam Proses Pembelajaran AUD Pada Masa New Normal Di TK Kristen Kalam Kudus Padang', *Jurnal Edukasi*, 2.2 (2021), 114–25 <<https://jurnaledukasi.stkipabdi.ac.id/index.php/JED/article/view/35%0> <<https://jurnaledukasi.stkipabdi.ac.id/index.php/JED/article/download/35/15>>.

itu, perencanaan pembelajaran berguna untuk menjalankan proses pembelajaran sesuai yang telah direncanakan. Pada kegiatan perencanaan guru menentukan tema, mempersiapkan RPPM (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan) dan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) yang berdasarkan tema dan sub tema pada minggu itu, dan merancang pembelajaran untuk anak. Selanjutnya guru menentukan media pembelajaran yang digunakan, kemajuan teknologi serta bermacam alat komunikasi misalnya handhpone, smartphone, laptop, serta lainnya sanggup memberikan kemudahan individu guna menjalankan bermacam aktivitas sama halnya dalam proses pembelajaran.

2) Proses Pembelajaran

Saat ini teknologi menjadi keterampilan yang harus dikuasai oleh manusia. Hampir segala bidang menggunakan teknologi ketika melakukan suatu pekerjaan. Berarti pemakaian teknologi tidak pada kalangan dewasa saja, melainkan hampir dari segala umur mulai dari anak usia dini sampai dewasa memanfaatkannya. Karena itu, penggunaan teknologi benar - benar diperlukan demi peningkatan sesuai dalam pembelajaran

disekolah. Aktivitas pembelajaran dilaksanakan dengan berkelanjutan oleh sistem komputer hingga proses pembelajaran selesai. Ini berarti bahwa pengetahuan pendidik terkait pembelajaran berbasis komputer dibutuhkan guna memungkinkan keefektivan pembelajaran anak usia dini. Disamping itu, guru pun bisa memutar kartun serta video yang selaras dengan tema serta sub tema pembelajaran. *Power Point* dapat digunakan guru untuk merancang pembelajaran dengan menggunakan berbagai program aplikasi yang membantu peserta didik lebih memahami materi pembelajaran, seperti pengenalan huruf dan angka.

3) Evaluasi

Kegiatan evaluasi merupakan bentuk, teknik, dan hasil evaluasi yang dilakukan anak. Evaluasi dilihat dari proses belajarnya yaitu guru melihat dan meninjau sejauh mana pencapaian perkembangan yang telah dilalui anak, dan melihat hasil belajar anak.

Literasi digital untuk anak usia dini didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami informasi yang diperoleh oleh anak melalui media digital terutama dari

konten yang mereka akses. Macam – macam kemampuan literasi digital anak usia dini meliputi :²⁰

1) Memilah informasi

Pada anak usia dini, anak dapat belajar memahami dan melakukan kegiatan berdasarkan informasi yang di dapatkan. Kita dapat mengajarkan dan memberikan informasi hingga anak dewasa, hal ini dikarenakan pencarian informasi membutuhkan kemampuan dan keahlian agar informasi yang didapatkan tepat guna dan juga dapat berkembang dengan baik. Anak dapat ditentukan sebagai individu yang mampu memilah informasi jika memiliki : (1) Mampu membuat pertanyaan atau pernyataan dari informasi yang didapatkan, (2) Mampu mengetahui tempat/letak untuk menemukan informasi, dan (3) Mampu menggunakan perangkat teknologi untuk memperoleh informasi.²¹

2) Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu

²⁰ Iys Nur Handayani, ‘Peran Orang Tua Pada Pengenalan Literasi Digital Untuk Anak Usia Dini Di Era Teknologi Digital’, *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)*, 6 (2022), 101–10.

²¹ Yasir Riady, ‘7726-Article Text-14850-1-10-20180718’, 8.2 (2013), 159–65.

yang baru. Hasil dari kreativitas tersebut dapat berupa objek, ide, konsep, model, strategi dan sejenisnya yang memberikan manfaat atau nilai baik bagi individu tersebut maupun orang lain. Menurut Mulyasa, ciri – ciri anak usia dini yang memiliki kreativitas yaitu : (1) Rasa ingin tahu; (2) Senang melakukan kegiatan atau eksperimen; (3) Mengajukan berbagai pertanyaan; (4) Terbuka terhadap rangsangan – rangsangan baru; (5) Tidak mudah bosan.²²

3) Berpikir kritis

Indikator kemampuan berpikir kritis yang harus dimiliki anak usia dini yaitu : (1) Membuat pertanyaan yang dilontarkan oleh anak yang mana orang dewasa berpikir bahwa pertanyaan tersebut tidak mungkin ditanyakan anak; (2) Membuat kesimpulan atau keputusan dengan informasi yang didapat.²³

²² Yolanda Mustika Fitri and Farida Mayar, 'EKSISTENSI GURU DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI TK', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3 (2019).

²³ Siti Soleha Ayu Fitriani and Amelia Vinayastri, 'Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini', *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8.1 (2022), 21 <<https://doi.org/10.30651/pedagogi.v8i1.8973>>.

Hague dan Payton dalam pemahaman literasi anak usia dini menekankan pentingnya pengembangan keterampilan dasar seperti navigasi internet, pemahaman media, dan keterampilan komunikasi. Anak – anak sudah semestinya diajarkan cara berinteraksi dengan konten digital secara aktif. Hague dan Payton menyarankan agar literasi digital diintegrasikan ke dalam kurikulum pembelajaran awal, sehingga anak – anak dapat mengembangkan keterampilan ini secara alami dalam konteks yang menyenangkan dan mendukung. Dengan pendekatan yang tepat, literasi digital dapat membantu anak usia dini menjadi pengguna teknologi yang cerdas, kreatif dan bertanggung jawab.

Komponen literasi digital menurut Hague dan Payton dari *Digital Literacy Across the Curriculum* yang disesuaikan dengan kemampuan anak usia dini terdapat 6 komponen yaitu :

1) *Functional Skill and Beyond*

Functional Skill and Beyond berkaitan dengan operasional teknologi atau mengoperasikan teknologi. Pada anak usia dini kemampuan tersebut seperti : (1) mengenal macam – macam perangkat teknologi dan; (2) anak mampu menghidupkan dan mematikan perangkat.

2) *Collaboration*

Collaboration didasarkan pada sifat teknologi digital yang menyediakan peluang untuk bekerja sama dalam tim. *Collaboration* pada anak usia dini seperti anak mampu bekerja sama dengan teman sebaya dalam memanfaatkan teknologi.

3) *Communication*

Seseorang yang memiliki literasi digital yang baik berarti mampu berkomunikasi melalui media digital dengan baik. Pada anak usia dini kemampuan komunikasi seperti anak mampu berkomunikasi menggunakan perangkat teknologi.

4) *The Ability to Find and Select Information*

Komponen *the ability to find and select information* menitikberatkan pada kemampuan mencari dan menyeleksi informasi. Pada anak usia dini kemampuan ini seperti (1) anak mengetahui macam – macam aplikasi melalui simbol logo pada perangkat teknologi; (2) anak mengetahui fungsi dari beberapa aplikasi pada perangkat teknologi.

5) *Cultural and Social Understanding*

Komponen ini menekankan agar praktik literasi digital sejalan dengan konteks pemahaman sosial dan budaya. Pada anak usia dini anak mampu mengetahui perbedaan budaya

berdasarkan apa yang mereka lihat dari media digital.

6) *E-Safety*

Komponen *E-Safety* menekankan pada pilihan – pilihan yang menjamin keamanan saat bereksplorasi, berkreasi, berkolaborasi dengan teknologi digital. Pada anak usia dini kemampuan tersebut seperti : (1) anak mampu menjaga perangkat teknologi dengan baik tidak dibanting, dirusak, dsb; (2) anak mengetahui aplikasi yang cocok untuk mereka gunakan untuk memperoleh informasi; (3) anak merasa aman ketika menggunakan perangkat teknologi.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Gagne media adalah berbagai jenis komponen di lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk mempelajari suatu hal. Sedangkan menurut Khadijah media adalah sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat anak usia dini sehingga terbentuknya proses belajar dengan baik.²⁴ Jadi media

²⁴ Herman Zaini and Kurnia Dewi, 'Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini', *Raudhatul Athfal: Jurnal*

disebutkan sebagai perantara kepada peserta didik dari pendidik. Menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berupa fisik atau teknis dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk membantu guru agar pembelajaran semakin mudah untuk disampaikan sehingga memudahkan siswa dalam proses belajar dan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.²⁵ Dari pendapat diatas dapat diartikan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh pendidik untuk membantu dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran dibagi menjadi dua bagian yaitu dalam arti sempit dan dalam arti luas. Media pembelajaran dalam arti sempit maksudnya hanya mencakup media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran yang sudah direncanakan, sedangkan dalam arti luas yaitu media tidak hanya mencakup media komunikasi elektronik tetapi juga mencakup alat – alat sederhana seperti fotografi, PPT

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1.1 (2017), 81–96
<<https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>>.

²⁵ Diyan Yusri, Ahmad Zaki, ‘Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa’adah Kec. Pangkalan Susu’, *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7.2 (2020), 809–20
<<https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>>.

dan diagram yang dibuat oleh guru.²⁶ Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran karena untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi kepada peserta didiknya dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Leshin, Pollock, dan Reigeluth media pembelajaran terbagi menjadi lima jenis yaitu :

- 1) Media berbasis makhluk hidup (manusia, hewan dan tumbuhan) seperti kegiatan observasi, *outing class*, karyawisata, dsb.
- 2) Media berbasis cetak, seperti buku cerita, LKS, modul, komik, modul, dsb.
- 3) Media berbasis visual, seperti bagan, grafik, peta, slide, dsb.
- 4) Media berbasis audio-visual, seperti video, film, slide-tape, televisi, youtube.
- 5) Media berbasis komputer, seperti pembelajaran interaktif, *hypertext*, *web-based learning*, dsb.

Menurut Bretz mengklasifikasikan media berdasarkan tiga ciri khusus yaitu suara, bentuk dan gerak. Setelah diklasifikasikan maka dibagi menjadi delapan kelompok yaitu :

- a) Media audio-motion-visual

²⁶ Zaini and Dewi.

Merupakan media yang memiliki unsur suara yang didalamnya terdapat gerakan dan gambarnya dapat dilihat. Contohnya seperti televisi, video tape dan film bergerak.

b) Media audio-still-visual

Merupakan media yang mengandung unsur suara dan gambar didalamnya tetapi tidak bergerak. Contohnya seperti film strip bersuara, slide bersuara.

c) Media audio-semi motion

Merupakan media yang mengandung unsur suara dan gerakan. Tetapi tidak dapat menampilkan gerakan secara lengkap. Contohnya seperti tileboard.

d) Media motion-visual

Merupakan media yang mengandung unsur gambar dan bergerak tetapi tidak bersuara. Contohnya seperti phantomim dan film bisu (tanpa suara).

e) Media still-visual

Merupakan media yang mengandung unsur gambar tetapi tidak bergerak dan tidak bersuara. Contohnya seperti gambar atau grafik, halaman cetak, dsb.

- f) Media semi-motion
Merupakan media yang mengandung unsur garis dan tulisan. Contohnya seperti tele-autograf.
- g) Media audio
Merupakan media yang hanya mengandung unsur audio. Contohnya seperti radio.
- h) Media cetakan
Merupakan media yang hanya mengandung unsur simbol verbal dan tulisan. Contohnya seperti buku, modul, dsb.²⁷

Menurut Seels dan Richey beranggapan bahwa media pembelajaran berdasarkan teknologi dibagi menjadi empat kelompok yaitu:

- 1) Media teknologi cetak, contohnya seperti buku, materi visual statis, dsb.
- 2) Media teknologi audio-visual, merupakan cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin elektronik yang dapat menghasilkan suara dan gambar.
- 3) Media teknologi komputer, merupakan cara menyampaikan materi dengan menggunakan sumber berbasis mikro-prosessor.

²⁷ Mustofa Abi Hamid and dkk., *Media Pembelajaran* (Yayasan kita Menulis, 2020).

- 4) Media gabungan teknologi cetak dan komputer, yaitu cara menyampaikan materi dengan menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.²⁸

Dari pemaparan dari beberapa ahli diatas maka dapat ditarik besar bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga kategori besar yaitu audio (suara), visual (gambar), dan audio visual (suara dan gambar).

b. Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki enam aspek perkembangan yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, sosial emosional, kognitif, bahasa dan seni. Untuk memfasilitasi perkembangan pada anak usia dini maka dibutuhkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan pun harus sesuai dengan tahap perkembangan. Menurut Piaget (1972), anak usia dini berada pada pra operasional yaitu usia 2 sampai 6 tahun, dimana anak sudah mulai menggunakan simbol – simbol untuk mempresentasi lingkungan. Sedangkan menurut Suryanto (2005) perkembangan anak usia dini pada tahap ini anak belajar melalui benda – benda yang

²⁸ Rita Kurnia and M Ed, *Media Pembelajaran*, 2018.

ada disekitarnya. Anak dapat berpikir berdasarkan pengalaman akan benda – benda konkret.²⁹

Peranan media pembelajaran untuk anak usia dini tidak akan efektif penggunaannya jika tidak sejalan dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Secanggih apapun media pembelajaran tidak dapat dikatakan menunjang pembelajaran apabila keberadaannya menyimpang dari isi dan tujuan pembelajarannya. Materi pembelajaran dapat dikategorikan sebagai sumber yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran tertentu. Ada beragam media atau materi pembelajaran yang tersedia pada saat ini dan bisa digunakan oleh anak usia dini seperti papan tulis, buku, gambar, buku bergambar, buku cerita ataupun yang sudah berbasis teknologi seperti video interaktif, VCD, DVD, komputer, dsb.³⁰

c. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Perkembangan teknologi tidak dapat kita pungkiri keberadaannya. Bahkan penggunaan teknologi di era globalisasi seperti saat ini dirasa sangat penting untuk segala aspek. Salah satunya aspek pendidikan, pada aspek pendidikan inilah teknologi

²⁹ Kurnia and Ed.

³⁰ Usep Kustiawan, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Malang: Gunung Samudera, 2016).

dijadikan sebagai media pembelajaran. Namun pada kenyataannya dilapangan dalam menerapkan media pembelajaran bukanlah hal yang mudah. Dalam penggunaan media perlu memperhatikan beberapa teknik agar media yang dipergunakan itu dimanfaatkan dengan maksimal dan tidak menyimpang dari tujuan media tersebut. Yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media yaitu (1) tujuan pembelajaran yang akan dicapai, (2) isi materi pelajaran, (3) strategi belajar mengajar yang digunakan, (4) karakteristik siswa yang belajar.

Dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk media pembelajaran mempunyai tujuan dan manfaat. Menurut Shodiq Anshor menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran mempunyai beberapa fungsi utama yang meliputi : (1) TIK mempunyai fungsi sebagai alat yang berarti teknologi bisa digunakan untuk membantu proses pembelajaran peserta didik maupun pendidik. (2) TIK mempunyai fungsi sebagai ilmu pengetahuan, yang berarti TIK dapat digunakan untuk memperoleh segala macam informasi dan menjadi bagian dari disiplin ilmu yang harus dikuasai siswa. (3) TIK mempunyai fungsi dalam pembelajaran sebagai sumber belajar dan media belajar

untuk membantu proses pembelajaran peserta didik dan pendidik.³¹

Dalam pendidikan anak usia dini media pembelajaran berbasis teknologi meliputi :³²

- a) *Smartphone*, pemakaian *smartphone* pada anak usia dini penggunaannya terbatas hanya digunakan untuk media pembelajaran, bermain *game*, dan menonton animasi.³³
- b) Laptop dan komputer, pembelajaran berbasis laptop merupakan media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan motivasi anak.³⁴
- c) Tablet, penggunaan tablet apabila untuk edukasi maka akan memberikan dampak positif sebagai pengetahuan dan pembelajaran anak.³⁵

³¹ Shindy Aura Intan. Widiyanto, Edi., Husna, Alfina Anisnai'I., Sasami, Annisa Nur., Rizkia, Ezra Fitri., Dewi, Fitriana Kusuma., dan Cahyani, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi', *Journal of Education and Teaching*, 2.02 (2021), 213–24.

³² Nurjanah and Mukarromah.

³³ Yuli Sawitri and others, 'Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini', *"Pengembangan Sumberdaya Menuju Masyarakat Madani Berkearifan Lokal"*, 2019, 691–97 <<https://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/108>>.

³⁴ Nila Fitria and Vitasya Putri Zahrawanny, 'Pemanfaatan Komputer Pada Pembelajaran Seni Di Tk Islam Raudlatul Azhar', *PROCEEDING Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial*, 2020, 347–54 <<http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/4862>>.

³⁵ Muhammad Zaini and Soenarto Soenarto, 'Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital Di Kalangan Anak Usia Dini',

B. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan uraian singkat hasil – hasil penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya tentang masalah yang sejenis. Sebelum penelitian ini dilakukan memang sudah ada penelitian – penelitian sejenis, akan tetapi dalam hal tertentu penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan kajian yang diteliti mengenai pengenalan literasi digital melalui media berbasis teknologi studi kasus di kelompok B TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan. Berikut ini merupakan penelitian – penelitian terdahulu yang dijadikan referensi di dalam penelitian ini.

1. Skripsi yang ditulis oleh Maghfur Rohmat mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, dengan judul “Implementasi Pembelajaran Berbasis TIK Untuk Menumbuhkan Literasi Digital Anak di Tk Islam Plus Mutiara Yogyakarta”. Peneliti mengatakan, berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti dapat menyimpulkan bahwa ditinjau dari aspek sarana prasarannya, pembelajaran berbasis TIK di TK Islam Plus Mutiara Yogyakarta ditunjang dengan beberapa perangkat media berikut, di antaranya adalah televisi, radio+tape+dvd player, komputer dan laptop, handphone,

Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3.1 (2019), 254
<<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>>.

proyektor LCD dan jaringan internet.menerapkan. Sementara ditinjau dari aspek model pembelajarannya, terdapat lima model pembelajaran yang diterapkan, antara lain: (a) model pengenalan tentang ragam perangkat media TIK kepada peserta didik; (b) pembelajaran dengan memanfaatkan media video; (c) model pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi game; (d) model pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi E-Book audio; dan (e) model pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi E-Drawing, yang secara keseluruhan menggunakan pola teacher-centered learning, yakni pembelajaran yang menitikberatkan pada peran guru, meski pada tataran praktisnya peserta didik diberikan kesempatan untuk mencoba praktik secara langsung mengoperasikan perangkat media yang ada. Terdapat beberapa hal yang menjadi kendala dalam implementasi pembelajaran berbasis TIK di TIK Islam Plus Mutiara Yogyakarta sehingga membuat kurang maksimal, di antaranya adalah: (a) keterbatasan perangkat media, (b) kondisi peserta didik yang masih anak-anak, (c) kompetensi guru yang masih minim/rendah, dan (d) dukungan atau support orang tua yang kurang maksimal. Adapun hasil (output) yang didapat dari pembelajaran berbasis TIK terhadap literasi digital anak/peserta didik meliputi poin-poin berikut: (a) ketertarikan anak/peserta

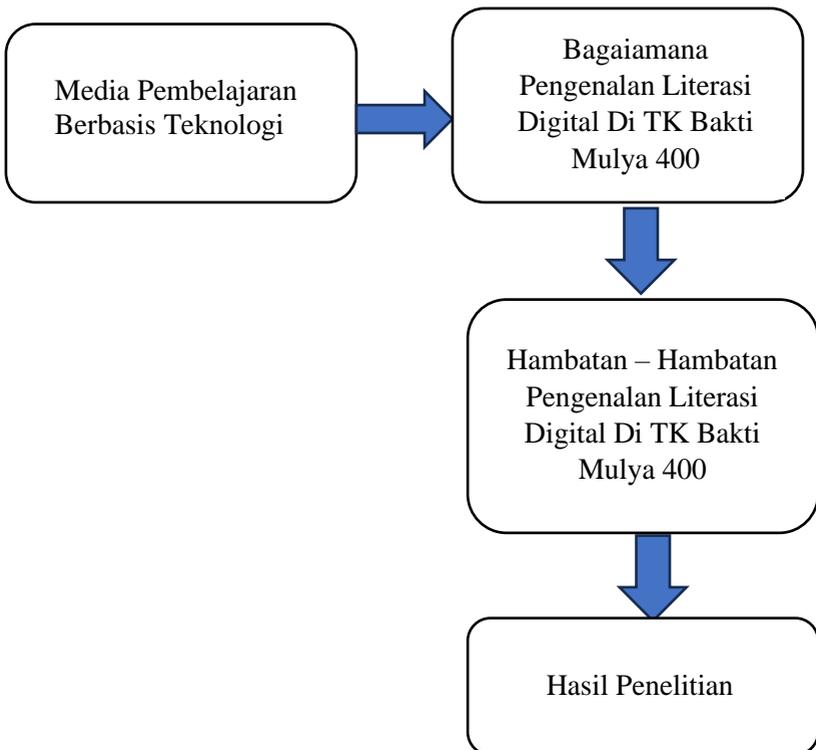
didik untuk mengenal perangkat media digital cukup tinggi, (b) anak lebih senang dan nyaman dengan model pembelajaran berbasis media digital/TIK, dan (c) peserta didik mampu mengoperasikan perangkat media digital/TIK seperti komputer atau laptop dan HP.

2. Penelitian yang ditulis oleh Agung Prayoga dan Elise Muryanti, Universitas Negeri Padang, dengan judul “Peran Guru Dalam Pengenalan Literasi Digital Pada Anak Usia Dini Pada Masa Covid-19 Di TK Se-Kecamatan Pauh Duo”. Peneliti mengatakan berdasarkan hasil penganalisisan data serta pembahasan yang sudah dijabarkan, maka bisa disimpulkan bahwasanya peran guru dalam pengenalan literasi digital pada anak usia dini pada masa pandemi Covid-19 di TK se-Kecamatan Pauh Duo, Kabupaten Solok Selatan menunjukkan presentase 57,42% dimana termasuk dalam kategori kurang terlibat. Bagi guru, diharapkan lebih memahami dan menggali kemampuan atau kompetensi literasi digital serta mengenal peranan apa saja yang bisa dilaksanakan dalam mengembangkan literasi digital hingga bisa dilaksanakan tindakan lebih lanjut dari peran tersebut serta pengharapan bagi orang tua, bisa lebih ikut serta dalam mengembangkan literasi digital anak saat dirumah hingga kelak tidak dialaminya kesulitan saat belajar kedepannya.

3. Penelitian yang ditulis oleh Mohammad Salehudin, Dosen S2 PIAUD Institut Agama Islam Negeri Samarinda, dengan judul “Literasi Digital Media Sosial Youtube Anak Usia Dini”. Peneliti mengatakan berdasarkan pembahasan pada ketiga Interpretasi uji korelasi kendal’s diatas. maka dapat dibuat sebuah kesimpulan bahwa hubungan antara lokasi dengan literasi digital media sosial anak adalah signifikan dan searah. Fasilitas yang disediakan oleh orang tua (alat dan rumah) memiliki hubungan yang signifikan dengan literasi digital media sosial youtube anak usia dini. Anak yang suka dengan media sosial youtube ini terbiasa menggunakan media yang sudah disediakan orang tua. Hasil penelitian berikutnya adalah Arah hubungan dilihat dari angka koefisien korelasi antara variabel fasilitas (alat dan rumah) dengan literasi digital bernilai positif yakni sebesar 0,228. Maka disimpulkan bahwa hubungan positif disebut sebagai hubungan searah yang bermakna bahwa jika fasilitas (alat dan rumah) alat-alat yakni internet, smartphone/gadget, laptop dan komputer PC semakin tersedia, tenang, nyaman (memadai/memuaskan) maka literasi digital anak semakin meningkat ditambah dengan dukungan dan bimbingan yang terarah dan terukur oleh orang tua dan keluarga di rumah. Dalam hal ini akan menumbuhkan sikap positif dalam literasi digital anak sejak dini di masa akan datang.

C. Kerangka Berpikir

Didalam penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Kerangka berpikir dapat diartikan sebagai diagram yang berperan sebagai alur logika sistematis tema yang akan di tulis. Berikut ini adalah kerangka berpikir dari penelitian yang ditulis oleh peneliti yang berjudul **“Pengenalan Literasi Digital Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Studi Kasus Di Kelompok B di TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan”**



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian studi kasus (*case studies*) dan lapangan (*field study*). Studi kasus merupakan pendekatan penelitian kualitatif yang mendalam mengenai kelompok individu, institusi dan sebagainya dalam kurun waktu tertentu.³⁶ Tujuan studi kasus merupakan berusaha menemukan makna, menyelediki proses, memperoleh pengertian dan pemahaman yang mendalam mulai dari individu, kelompok, atau situasi tertentu.

Penelitian studi kasus disini maksudnya peneliti memperoleh data informasi secara langsung dengan mendatangi langsung TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan. Sedangkan Penelitian lapangan disini maksudnya peneliti memperoleh data informasi secara langsung dengan observasi anak kelompok B di TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan.

Pendekatan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan kualitatif. Artinya data yang diambil bukan dari angka – angka, melainkan data tersebut berasal dari naskah, wawancara, catatan lapangan, dokumen pribadi dan dokumen

³⁶ Farida Nugrahani, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Bidang Pendidikan Bahasa* (Solo: Cakra Books, 2014).

resmi lainnya. Oleh karena itu penggunaan pendekatan kualitatif dalam penelitian yaitu dengan mencocokkan antara realita empiris dengan teori yang berlaku dengan menggunakan metode dekriptif.

Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif adalah dengan adanya ditekankannya proses daripada hasil, peneliti dapat melihat kejadian sesungguhnya pada peserta didik dalam proses penelitian. Peneliti ingin mendeskripsikan hasil penelitian mengenai pengenalan literasi digital melalui media berbasis teknologi studi kasus di kelompok B TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan. Yang terletak di Jalan Gedung Pinang No. 2 RT. 14/RW. 16 Pondok Pinang Kec. Kebayoran Lama Kota Jakarta Selatan.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dengan judul pengenalan literasi digital melalui media berbasis teknologi studi kasus di kelompok B TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan dilaksanakan pada 26 Februari – 11 Maret 2024.

C. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumentasi dan lain-lain. Berkaitan dengan hal tersebut jenis data pada bagian ke dalam kata-kata dan tindakan, sumber data penulis, foto dan statistik.³⁷ Adapun sumber data dalam penelitian itu dibagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Data primer adalah data pertama yang akan diolah dan dianalisa yang bersumber dari hasil observasi dan wawancara langsung dengan guru.

2. Data Sekunder

Data Sekunder adalah data pelengkap yang masih ada hubungan dan ada kaitanya dengan penelitian yang dimaksud. Data ini diperoleh dari data-data penelitian anak, media yang digunakan dalam penelitian dan sebagainya.

D. Fokus Penelitian

Fokus penelitian dalam penelitian ini yaitu memfokuskan pengenalan literasi digital melalui media

³⁷ Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010).

pembelajaran berbasis teknologi anak kelompok B di TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Didalam penelitian diperlukan adanya teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang diinginkan oleh peneliti. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik dibandingkan dengan teknik lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain. Sutrisno Hadi mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Saat proses penelitian, peneliti juga harus mempersiapkan instrument penelitian. Instrumen penelitian sendiri merupakan alat-alat yang digunakan untuk mengumpulkan suatu data. Berikut merupakan instrumen yang digunakan peneliti untuk mencari data mengenai pengenalan literasi digital melalui media berbasis teknologi pada anak kelompok B di TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan.

**Kisi – Kisi Tentang Pengenalan Literasi Digital Anak
Kelompok B TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan**

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Literasi Digital Anak Usia Dini	<i>Functional Skill and Beyond</i>	Anak mampu mengenal macam – macam perangkat teknologi.
		Anak mampu menghidupkan dan mematikan perangkat teknologi.
	<i>Collaboration</i>	Anak mampu bekerja sama dengan teman sebaya dalam memanfaatkan teknologi.
	<i>Communication</i>	Anak mampu berkomunikasi menggunakan perangkat teknologi.
		Anak mengetahui macam – macam

	<i>The ability to find and select information</i>	<p><i>tools</i> pada aplikasi perangkat teknologi.</p> <p>Anak mengetahui fungsi dari beberapa aplikasi pada perangkat teknologi.</p>
	<i>Cultural and Social Understanding</i>	Anak mampu mengetahui perbedaan budaya berdasarkan apa yang mereka lihat.
	<i>E-Safety</i>	Anak mampu menjaga perangkat teknologi dengan baik tidak dibanting atau dirusak.
		Anak mengetahui aplikasi yang cocok untuk mereka gunakan untuk memperoleh informasi.

		Anak merasa aman ketika menggunakan perangkat teknologi.
--	--	--

2. Wawancara

Wawancara merupakan proses komunikasi atau proses interaksi untuk mengumpulkan sebuah informasi dengan cara melakukan kegiatan Tanya jawab antara pewawancara dan narasumber (informan). Wawancara yang digunakan peneliti adalah wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Oleh karena itu dalam wawancara, pengumpul data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabanyapun telah dipersiapkan. Alasan peneliti menggunakan wawancara terstruktur yaitu untuk mengumpulkan data dan informasi sesuai dengan rumusan masalah.

3. Dokumentasi

Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life historis*), biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar

misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain.

F. Uji Keabsahan Data

Didalam penentuan uji keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi data. Teknik triangulasi dalam pengujian ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Adapun triangulasi yang akan digunakan oleh peneliti yaitu:

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang lebih penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri

sendiri maupun orang lain. Aktivitas dalam analisis data ini yaitu *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data) dan *concluding drawing and verification* (penarikan kesimpulan dan verifikasi).

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Umum Hasil Penelitian

KB – TK Bakti Mulya 400 berdiri pada tanggal 10 Juli 1985 yang diprakasai dengan bergabungnya dua Yayasan yaitu : Yayasan Keluarga 400 dengan Yayasan Pondok Mulya pada tanggal 30 September 1983. Yayasan keluarga 400 merupakan organisasi yang menghimpun ex Tentara Pelajar Batalyon 400 Brigade 17 Cirebon. Yayasan Pondok Mulya adalah Yayasan Pengelola Real Estate Pondok Indah. Dari kedua Yayasan tersebut lahirlah Yayasan Badan Kerja Sama Pendidikan Bakti Mulya 400, yang disingkat menjadi YBKSP BAKTI MULYA 400.

YBKSP Bakti Mulya 400 menganut motto : “Berbakti Pada Nusa dan Bangsa Seumur Hidup”. Semboyan ini dilandasi oleh idealisme dan bermodalkan patriotisme dengan keyakinan bahwa pendidikan adalah “investasi manusia” yang memiliki jangkauan jauh ke masa depan. Tujuan pendidikan adalah membentuk insan Pancasila yang sehat jasmani dan rohani, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, cerdas dan terampil, berakhlak mulia, berkepribadian kuat dan semangat kebangsaan, serta cinta tanah air; dengan demikian, tumbuhkan orang-

orang yang mampu membangun diri mereka sendiri dan bersama-sama bertanggung jawab terhadap pembangunan bangsa. Bakti Mulya 400 menjadikan sekolah sebagai pusat pengembangan pendidikan yang melahirkan kader intelektual dan pemimpin Islam yang berwawasan luas, serta tanggap terhadap permasalahan lingkungan hidup dan siap menyambut era globalisasi; dengan demikian, meningkatkan kualitas Bangsa Indonesia.

TK Bakti Mulya 400 memiliki Visi, Misi dan profil sebagai berikut:

a. Visi

Menjadi sekolah berstandar internasional yang membangun komunitas pembelajar dengan mengoptimalkan seluruh potensi peserta didik berdasarkan nilai – nilai Islami dan Nasionalisme.

b. Misi

- 1) Membangun karakter peserta didik berdasarkan nilai kebangsaan dan keislaman.
- 2) Menjalankan program pendidikan yang melahirkan individu yang kuat secara intelektual, fisik, emosional, spiritual, estetika, dan sosial.
- 3) Melaksanakan kurikulum nasional dan internasional (IEYC).
- 4) Menciptakan iklim pembelajaran yang komunikatif, kreatif, inovatif, dan kolaboratif.

c. Profil TK Bakti Mulya 400

Nama TK : KB/TK Bakti Mulya 400
Nama Yayasan : YBKSP Bakti Mulya 400
Alamat TK : Jl. Gedung Pinang, Pondok
Indah, Kebayoran Lama,
Jakarta Selatan 12310
Telepon : 021.7653628
Fax : 021.7653628
Website : www.baktimulya400.sch.id
Status TK : Swasta
Terakreditasi : A (Sangat Baik)
No. Sertifikat Akreditasi : DK.007098
Tanggal : 19 Desember 2007
No. Statistik TK : 000530
No. Pokok TK : 20121405 1403/2004
No. SK : 1095/1851.192
Tanggal : 24 Agustus 2007
Luas Tanah : 4875 M²
Luas Bangunan : 4338 M²

**Daftar Sarana dan Prasarana TK Bakti Mulya 400 Kota
Jakarta Selatan**

No.	Jenis Sapras	Jumlah	Kondisi	
			Rusak	Baik
1.	Ruang kelas ber AC	11	-	✓
2.	Ruang bermain <i>indoor</i>	1	-	✓
3.	Ruang kepala sekolah	1	-	✓
4.	Perpustakaan	1	-	✓
5.	Ruang menari	1	-	✓
6.	Ruang ICT class	1	-	✓
7.	Ruang TU	1	-	✓
8.	Ruang psikolog/UKS	1	-	✓
9.	Ruang mushola	1	-	✓
10.	Aula	1	-	✓
11.	Dapur	1	-	✓
12.	Area bermain <i>outdoor</i>	1	-	✓
13.	Kolam renang	1	-	✓
14.	Aquarium	1	-	✓
15.	Area berkebun	1	-	✓
16.	Kolam ikan	1	-	✓
17.	Toilet	6	-	✓

2 Deskripsi Data Khusus Hasil Penelitian

a. Pengenalan Literasi Digital Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Studi Kasus Di Kelompok B TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan

Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, didapatkan

data pengenalan literasi digital melalui media pembelajaran berbasis teknologi studi kasus di kelompok B TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan.

Kelompok B di TK Bakti Mulya 400 terbagi menjadi 5 kelas yaitu France B, Japan B, England B, Australia B dan Egypt B. Masing – masing kelas mempunyai temanya masing – masing seperti France B sebagai *role-play class*, Japan B sebagai *art and craft class*, England B sebagai *preparation class*, Australia B sebagai *block class*, dan Egypt B sebagai *Islamic studies class*. Maka setiap hari dilakukan *moving class*. Pada penelitian ini peneliti fokus pada kelas Australia B yang berjumlah 19 anak.

Pengenalan literasi digital di TK Bakti Mulya 400 pada penerapannya dilaksanakan pada kegiatan *ICT Class*. Seperti wawancara dengan Kepala Sekolah TK Bakti Mulya 400 sebagai berikut:

“Di TK Bakti Mulya 400 pengenalan literasi digitalnya di *ICT class*. Dalam proses pembelajaran di kelas pun kami menggunakan media digital atau teknologi, namun anak beradaptasi atau menggunakan langsung perangkat teknologi di *ICT class*”.³⁸

Berikut merupakan pengenalan literasi digital di TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan:

³⁸ Ina Lestari, S.Pd, Kepala Sekolah, Wawancara Pada Tanggal 1 Maret 2024.

1) Perencanaan / Penyiapan Perangkat

Guru *ICT* sebelum kegiatan pembelajaran *ICT* selalu menyiapkan perencanaan pembelajaran.

Berdasarkan wawancara guru *ICT* sebagai berikut:

“..... sebelumnya menyusun tema setiap minggunya namanya *lesson plan*”.³⁹

“ketika menyusun *lesson plan* ini juga koordinasi dengan guru masing – masing kelas baik kelompok A, kelompok B dan KB karena menyesuaikan tema tiap minggunya. Setelahnya dicek oleh kepala sekolah apakah sesuai atau tidak”.⁴⁰

Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa dalam perencanaan *ICT class*, guru *ICT* terlebih dahulu mempersiapkan *lesson plan*. Mengikuti kurikulum yang digunakan adalah kurikulum *IEYC (International Early Year Curriculum)* maka istilah RPPH disebut *lesson plan*. Dalam menyusun *lesson plan* guru melibatkan beberapa pihak sekolah yaitu guru kelas dan kepala sekolah. Hal ini dilakukan agar tujuan pembelajaran *ICT class* memberikan hasil yang maksimal pada anak. *Lesson plan* yang disusun juga sesuai dengan

³⁹ Dewi Rianti, S.Kom, Guru *ICT*, Wawancara Pada Tanggal 4 Maret 2024.

⁴⁰ Dewi Rianti, S.Kom, Guru *ICT*, Wawancara Pada Tanggal 4 Maret 2024.

kurikulum yang berlaku yaitu *IEYC (International Early Years Curriculum)*. Adapun isi dari *lesson plan* yaitu tanggal, waktu, tema, prosedur pembelajaran, contoh penugasan, sumber daya guru (aplikasi yang digunakan), bahan pembelajaran siswa, dan evaluasi. Selain itu, dalam perencanaan juga ditentukan jadwal. Jadwal setiap kelasnya berbeda – beda dari hari senin – jum’at. Penentuan jadwal dilakukan diawal semester saat guru – guru, kepala sekolah dan staf sekolah lainnya saat rapat bersama.

Dalam mempersiapkan media pembelajaran guru menyiapkan perangkat komputer lengkap terdiri dari *CPU, monitor, keyboard, mouse, speaker, dan earphone* dengan spesifikasi komputer minimal RAM 4 GB dan HDD 512 GB. Perangkat komputer yang tersedia dalam ruangan *ICT class* berjumlah 24 perangkat dan 1 perangkat induk yang digunakan guru. Guru rutin mengecek perangkat komputer sebelum pembelajaran berlangsung, jika ditemukan ada yang rusak maka ditempel dengan tulisan “*ERROR*” agar tidak digunakan oleh anak.

Guru juga mempersiapkan aplikasi – aplikasi yang digunakan anak untuk pembelajaran. Contoh aplikasi yang digunakan adalah *scratch JR*,

Gcomparis, *3D splash*, dan *baby fox machine*. Dalam penggunaan aplikasi ini selalu berbeda – beda tiap minggunya menyesuaikan dengan tema tiap minggunya.

Tujuan dari pembelajaran *ICT class* di TK Bakti Mulya 400 berdasarkan wawancara kepala sekolah sebagai berikut:

“Tujuannya adalah untuk mempelajari digital sejak dini karena mereka sehari – hari sudah terpapar secara tidak langsung dari handphone, televisi, laptop dengan tontonan – tontonan yang mereka lihat. Dengan adanya pelajaran *ICT* anak – anak menjadi lebih mengetahui dan memahami dari fungsi masing – masing alat dan bagaimana penggunaan yang baik dan mampu memilah memilah informasi dan tontonan yang layak untuk mereka peroleh. Anak – anak juga semakin *aware* terhadap apa saja yang boleh mereka lakukan dan tidak boleh mereka lakukan ketika menggunakan teknologi”⁴¹

Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa tujuan *ICT class* sebagai pengetahuan jangka panjang bagi anak karena perkembangan teknologi yang makin berkembang pesat. Sejak dini anak sudah diberikan pengenalan tentang teknologi digital dan literasi digital. Anak

⁴¹ Ina Lestari, S.Pd, Kepala Sekolah, Wawancara Pada Tanggal 1 Maret 2024.

diberikan pemahaman dalam memilih apa yang layak mereka lihat agar mereka mampu menyeleksi dalam memilih konten.

2) Proses Pembelajaran

Pembelajaran *ICT* kelompok Australia B dilaksanakan setiap hari senin dari pukul 11.30 sampai dengan pukul 12.30. Proses pembelajaran pada kelompok Australia B di TK Bakti Mulya 400 dimulai dengan SOP (Standar Operasional Prosedur) menyambut kedatangan anak ke sekolah dengan cara guru yang bertugas menyambut anak di lobby sekolah. Setelah anak – anak berdatangan satu persatu selanjutnya guru mengarahkan anak – anak sesuai jadwal kegiatan yang dilaksanakan seperti upacara dan sholat dhuha yang dilakukan secara bersama – sama diluar kelas. Setelah kegiatan diluar kelas, anak – anak diarahkan kembali masuk ke kelas untuk melakukan kegiatan pembukaan. Kegiatan pembukaan yang dilakukan yaitu mengucapkan salam, menanyakan kabar dan perasaan hari ini, lalu ada satu anak maju kedepan sesuai jadwal untuk memimpin do'a hendak belajar dan artinya dan dilanjutkan membaca Al – Fatihah beserta artinya, dan syahadat beserta artinya.

Setelah itu anak – anak kelompok Australia B masuk ke dalam kegiatan inti. Materi yang disampaikan pada kegiatan inti kali ini yaitu tentang perasaan dan art *gallery*. Guru menyampaikan materi dengan menggunakan layar proyektor yang telah disiapkan berupa PPT yang sudah didesain semenarik mungkin untuk anak – anak. Selama kegiatan ajar mengajar dari kegiatan pembukaan guru dan anak – anak menggunakan bahasa inggris, materi PPT yang ditampilkan juga berbahasa inggris. Setelah penyampaian materi, anak – anak diberikan lembar kerja lalu dilanjutkan membangun blok sesuai apa yang mereka lihat pada materi yang disampaikan oleh guru.

Setelah kegiatan inti selesai, anak – anak kelompok Australia B diarahkan untuk *swimming class*. Setelah *swimming class* selesai selanjutnya anak – anak kelompok Australia B menuju ke *ICT class*.

“Pengenalan literasi digital di TK Bakti Mulya 400 berlangsung ketika *ICT class*. Pengenalan literasi digital berlangsung selama 60 menit. Dengan rincian kegiatan 15 menit pertama sebagai kegiatan pembuka guru *ICT* menjelaskan apa yang dilakukan hari ini, 30 menit kegiatan inti dan 15 menit terakhir sebagai *recalling*. Pada kegiatan pembuka guru memberikan pengantar apa

yang akan anak lakukan hari ini dan mengenalkan teknologi sederhana. Selanjutnya masuk kegiatan inti guru *ICT* mempersilahkan anak – anak untuk memilih tempat duduk dan komputer masing – masing. Anak memperhatikan apa yang dijelaskan guru pada komputer masing – masing yang sudah saling terkoneksi dengan komputer *central/guru*. Guru menggunakan metode demonstrasi atau tutorial yaitu dengan mengajarkan bagaimana cara mengerjakan tugas yang diberikan, cara menggunakan aplikasi, mengajarkan kegunaan *tools – tools* yang ada pada aplikasi yang digunakan. Selanjutnya anak mempraktekkan ketika guru selesai menjelaskan materi pembelajaran, anak mengerjakan tugas yang diberikan setelah guru memberikan contoh dan guru mengawasi dengan berkeliling jika terdapat anak yang mengalami kesulitan maka guru akan memberikan bantuan. Ketika terdapat anak yang sudah selesai mengerjakan tugas, guru akan memberikan permainan edukatif yang terdapat di komputer. Setelah kegiatan inti dilakukan, selanjutnya adalah kegiatan penutup. Didalam kegiatan penutup guru *ICT* yang dibantu guru kelas selalu bertanya perasaan anak – anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan apa saja yang mereka dapatkan dalam pembelajaran hari ini”⁴².

Tema yang diberikan di kelas *ICT* sesuai dengan tema yang diajarkan ketika di kelas dengan

⁴² Hasil Observasi Pada Tanggal 26 Februari 2024.

guru kelas. Saat itu tema yang diajarkan tentang perasaan seperti senang, sedih, marah, takut, dsb. Anak – anak Australia B membuat emoji sesuai dengan perasaannya masing – masing seperti yang sudah dicontohkan oleh guru *ICT*. Ketika pembelajaran berlangsung ada beberapa anak yang mengalami kesulitan lalu meminta bantuan kepada guru *ICT* dan ada juga yang meminta bantuan kepada temannya.

Berikut merupakan komponen literasi digital di TK Bakti Mulya 400:

a) *Functional Skill and Beyond*

Functional Skill and Beyond memiliki indikator bahwa anak mampu mengenal dan mengoperasikan perangkat teknologi berupa komputer. Berdasarkan wawancara dengan guru *ICT* tentang *Functional Skill and Beyond* pada TK Bakti Mulya 400 sebagai berikut :

“Anak – anak sebelumnya dikenalkan dan diajarkan mengoperasikan komputer ketika kelompok A. Dimulai dari belajar dikenalkan macam - macam perangkat komputer ada apa saja, selanjutnya diajarkan menghidupkan dan mematikan komputer, lalu diajarkan menggunakan *mouse* dan *keyboard* yang benar, dan itu dilakukan peranak satu – satu disamperin ke meja anak dan dicontohkan. Jadi pas kelompok B anak sudah menguasai tapi

tetap diajarkan kembali agar anak ingat terus”⁴³.

Dari hasil triangulasi sumber melalui hasil wawancara dengan guru *ICT*. Guru menerapkan *Functional Skill and Beyond* ketika anak – anak di kelompok A dengan diajarkan satu – satu peranak sambil dicontohkan oleh guru. Sehingga ketika di kelompok B anak mampu menghidupkan dan mematikan komputer secara mandiri tanpa dibantu oleh guru, anak juga mampu meng-klik *mouse* dengan menekan tombol sebelah kanan yang artinya sudah benar, dan anak bisa mengetik tulisan sederhana seperti nama masing – masing. Guru juga melihat satu – satu apabila ada anak yang mengalami kesulitan guru akan membantu dan mengajarkan kembali.

b) *Collaboration*

Collaboration memiliki indikator bahwa anak mampu bekerja sama dengan teman sebaya dalam memanfaatkan teknologi. Guru dalam penerapannya mengintruksikan kepada anak – anak agar membantu temannya jika ada yang mengalami kesulitan, namun dalam penerapan

⁴³ Dewi Rianti, S.Kom, Guru *ICT*, Wawancara Pada Tanggal 4 Maret 2024.

indikator ini memang hanya ada beberapa anak yang terlihat dan belum maksimal.

c) *Communication*

Communication memiliki indikator bahwa anak mampu berkomunikasi menggunakan perangkat teknologi. Berdasarkan wawancara dengan guru *ICT* tentang *Communication* pada TK Bakti Mulya 400 sebagai berikut:

“Kalo komunikasi biasanya cuma mengenalkan kepada anak bahwa perangkat teknologi bisa digunakan sebagai alat komunikasi. Beberapa anak pun sudah ngerti karena keseharian mereka dirumah melihat orang tua berkomunikasi menggunakan handphone, tab ataupun laptop”.⁴⁴

Dari penuturan tersebut dalam penerapannya guru hanya memberikan pemahaman kepada anak bahwa perangkat teknologi mampu digunakan sebagai alat komunikasi. Guru menjelaskan bahwa komunikasi dapat berupa suara maupun video disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Selain itu, ada beberapa anak kelas Australia B yang

⁴⁴ Dewi Rianti, S.Kom, Guru ICT, Wawancara Pada Tanggal 4 Maret 2024.

mampu menjelaskan kepada guru sesuai dengan apa yang mereka lihat dirumah ketika orang tua mereka berkomunikasi menggunakan perangkat teknologi.

d) *The Ability to Find and Select*

The ability to find and select memiliki indikator bahwa anak mampu mengetahui macam – macam *tools* dan fungsinya pada aplikasi yang digunakan. Sebelum anak – anak melakukan pembelajaran *ICT*, guru menjelaskan terlebih dahulu macam – macam *tools* beserta fungsinya pada aplikasi yang anak gunakan. Hal ini bertujuan untuk mempermudah anak ketika menggunakan aplikasi yang guru berikan. Guru *ICT* menjelaskan bahwa:

“Diawal sebelum mereka pembelajaran *ICT* anak – anak diberi pemahaman tentang *tools* dan fungsinya dikomputer mereka masing – masing. Anak – anak duduk dikursi sambil melihat monitornya masing – masing. Biasanya mereka cepat menghafalnya lewat gambar misalnya “*eraser*” itu yang gambarnya penghapus berfungsi untuk menghapus gambar”.⁴⁵

⁴⁵ Dewi Rianti, S.Kom, Guru *ICT*, Wawancara Pada Tanggal 4 Maret 2024.

Dari penuturan tersebut dapat disimpulkan bahwa guru mengenalkan macam – macam *tools* dari hal yang sederhana dan sering ditemui anak sehingga mereka mudah memahami. Dalam menerapkannya guru menjelaskan didepan menggunakan komputernya dan anak duduk dikursi komputernya masing – masing. Diawal kegiatan komputer anak dengan komputer guru saling terhubung, jadi apa yang ada di layar komputer anak sama dengan layar komputer guru. Selanjutnya guru menjelaskan satu persatu nama *tools* dengan menunjukkan kursor kearah *tools* lalu dijelaskan juga fungsinya dan anak diminta untuk menyebutkan ulang. Dengan begitu anak mengerti masing – masing *tools* yang mereka gunakan dan memudahkan mereka dalam kegiatan *ICT*.

e) *Cultural and Social Understanding*

Cultural and Social Understanding memiliki indikator bahwa anak mampu mengetahui perbedaan budaya berdasarkan apa yang mereka lihat pada perangkat teknologi. Ketika pembukaan *ICT class*, guru terlebih dahulu melakukan pengenalan kegiatan yang

akan mereka lakukan. Guru memberikan pengantar kepada anak seperti kegiatan tanya jawab, salah satu contohnya tanya jawab tentang kartun yang pernah mereka tonton baik kartun lokal maupun non lokal. Salah satu anak ada yang mampu menjelaskan kartun yang pernah ditonton karena ada perbedaan bahasa. Pada indikator ini terlihat pada kegiatan tanya jawab, guru menjelaskan dan memberikan pertanyaan kepada anak sebagai pengantar sebelum anak diizinkan duduk dikursi komputernya masing – masing.

f) *E-Safety*

E-Safety memiliki indikator bahwa anak mampu menjaga perangkat teknologi dengan baik, anak mengetahui aplikasi yang cocok untuk mereka gunakan sesuai usianya, dan anak merasa aman ketika menggunakan perangkat teknologi. Ketika proses pembelajaran guru selalu menghimbau anak - anak untuk selalu menjaga perangkat komputer dan menggunakan sesuai fungsinya. Guru *ICT* menjelaskan bahwa:

“Memberikan himbauan dan pemahaman sederhana kepada anak kalau perangkat komputer harus dijaga dengan baik bersama – sama, ketika anak kesusahan anak tinggal manggil guru

tidak dibanting atau dipukul. Untuk pemilihan aplikasi sebagai guru harus mencari aplikasi permainan edukatif yang cocok digunakan anak – anak. Setiap tema yang diberikan menggunakan aplikasi yang berbeda – beda. Anak diberikan aplikasi sesuai dengan usia dan tema yang diberikan dan menarik agar mereka tidak mudah bosan ketika proses pembelajaran, dengan begitu juga anak merasa aman ketika *ICT class*”.⁴⁶

Berdasarkan triangulasi sumber dari hasil wawancara guru *ICT* dapat disimpulkan bahwa guru dalam penerapannya dengan memberikan pemahaman sederhana bertujuan agar anak mengerti dan menerapkan untuk menjaga perangkat komputer dengan baik. Aplikasi yang digunakan untuk anak – anak setiap minggunya berbeda karena menyesuaikan tema. Guru menggunakan aplikasi permainan edukatif yang menarik disesuaikan untuk anak – anak agar anak tetap merasa aman ketika menggunakan perangkat teknologi.

3.) Evaluasi

Evaluasi dalam pengenalan literasi digital anak usia dini dianggap sebagai proses penting dalam

⁴⁶ Dewi Rianti, S.Kom, Guru ICT, Wawancara Pada Tanggal 4 Maret 2024.

menilai dan pemahaman mereka dalam menggunakan teknologi dengan efektif. Evaluasi dilakukan dengan cara guru melakukan pengamatan langsung kepada anak, mengamati interaksi anak dalam menggunakan media teknologi dan tugas proyek. Observasi yang dilakukan ialah dengan melihat perubahan perkembangan dan respon anak tiap minggunya. Bahan evaluasi anak juga sebagai pertimbangan bahan ajar pada minggu selanjutnya.

Setiap minggu guru *ICT* memantau perkembangan anak melalui keterlibatan mereka dalam tugas berbasis teknologi. Observasi yang dilakukan secara terstruktur memungkinkan guru untuk memahami bagaimana anak beradaptasi dengan teknologi, apakah mereka menunjukkan peningkatan keterampilan atau justru menemui kesulitan dalam penggunaan teknologi. Tugas proyek yang diberikan menjadi salah satu indikator utama dalam evaluasi ini. Guru *ICT* mencatat bagaimana anak – anak menggunakan perangkat digital, apakah mereka dapat menyelesaikan tugas yang diberikan. Setiap perkembangan dalam literasi digital anak diamati secara terus menerus untuk melihat perubahan dari minggu ke minggu.

b. Hambatan Pengenalan Literasi Digital Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Studi Kasus Di Kelompok B TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan

Didalam memperoleh data yang peneliti lakukan dengan cara observasi, wawancara dengan kepala sekolah, guru kelas kelompok B dan guru *ICT* dan dokumentasi mengenai pengenalan literasi digital melalui media pembelajaran berbasis teknologi studi kasus di kelompok B TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan tentunya tidak terlepas dari hambatan – hambatan yang terjadi ketika di lapangan.

Berikut ini adalah hambatan dalam Pengenalan literasi digital melalui media pembelajaran berbasis teknologi studi kasus di kelompok B TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan.

1) Kurang Maksimalnya Pemeliharaan Perangkat Teknologi

Berdasarkan wawancara kepala sekolah TK Bakti Mulya 400 sebagai berikut:

“Hambatannya adalah ketika infrastruktur baik itu yang perangkat keras maupun perangkat lunak butuh diperbarui. Sedangkan untuk memperbarui perangkat keras dan perangkat lunak butuh koordinasi dengan pihak sarpras dan memerlukan waktu, jadi tidak bisa

sewaktu – waktu diperbarui tetapi harus menunggu waktu sesuai prosedur yayasan”.⁴⁷

Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa perangkat teknologi baik perangkat lunak maupun perangkat keras setiap waktunya perlu diperbarui namun untuk memperbarui diperlukan waktu karena sesuai SOP yang berlaku. Hal ini menyebabkan ada beberapa perangkat yang mengalami lambat ketika digunakan dan menjadi hambatan ketika pengenalan literasi digital di TK Bakti Mulya 400.

2) Kurang Ketersediaan Akun Premium

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas Australia B sebagai berikut:

“Untuk hambatannya sendiri yaitu kurangnya ketersediaan akun premium karena akun premium dianggap penting untuk membantu pendidik dalam membuat bahan ajar yang lebih menarik dan beragam sehingga akhirnya pendidik membeli akun premium tersebut, lalu hambatan selanjutnya yaitu komputer yang lambat karena belum di *upgrade* hal tersebut menjadi hambatan ketika proses pembelajaran”.⁴⁸

⁴⁷ Ina Lestari, S.Pd, Kepala Sekolah, Wawancara Pada Tanggal 1 Maret 2024.

⁴⁸ Wury Maharani, S.Si, Guru Kelas Australia B, Wawancara Pada Tanggal 4 Maret 2024.

Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa akun premium sebagai salah satu hambatan karena pendidik yang membutuhkan dalam pembuatan bahan ajar agar semakin menarik dan kreatif. Hal ini membuat pendidik membeli secara pribadi.

3) Kurangnya Tenaga Pendidik Di Kelas *ICT*

Tenaga pendidik di kelas *ICT* hanya terdapat satu pendidik tanpa guru bantu. Hal ini menyebabkan pendidik yang kewalahan karena ketika anak kesulitan mengoperasikan komputer pendidik harus mencontohkan satu persatu kepada anak. Peneliti merasa kurangnya tenaga pendidik di kelas *ICT* menjadi hambatan.

B. Analisis Data Hasil Penelitian

1. Pengenalan Literasi Digital Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Studi Kasus Di Kelompok B TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan

Pengenalan literasi digital melalui media pembelajaran berbasis teknologi studi kasus di kelompok B TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan sudah berjalan dengan baik karena semua pihak saling bekerja sama dan mendukung, baik yayasan, kepala sekolah, guru kelas, guru *ICT*, dan juga peserta didik. Terlihat dari antusias

anak – anak Australia B ketika proses pembelajaran berlangsung yang mengikuti arahan pendidik dari awal hingga akhir pembelajaran. Dukungan dari berbagai pihak sangat diperlukan dalam tercapainya tujuan pengenalan literasi melalui media pembelajaran berbasis teknologi.

Pengenalan literasi digital di TK Bakti Mulya 400 dilakukan ketika *ICT class*. *ICT class* dilaksanakan seminggu sekali sesuai jadwal yang sudah ditentukan dari pihak sekolah. Adapun pemaparan dari kepala sekolah TK Bakti Mulya 400 ibu Hj. Ina Lestari mengenai tujuan dari adanya *ICT class* untuk mengenalkan literasi digital sejak dini yang berguna bukan hanya untuk saat ini namun untuk jangka panjang. Pembelajaran *ICT class* di TK Bakti Mulya 400 melalui beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:

a. Perencanaan / Penyiapan Perangkat

Dalam pembelajaran *ICT* untuk mengenalkan literasi digital diperlukan perencanaan agar pembelajaran yang diberikan kepada anak mudah dipahami dan mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun perencanaannya yaitu dengan membuat *lesson plan*. Menurut peneliti dalam proses pembuatan *lesson plan* yang digunakan sudah sangat efektif, karena melibatkan beberapa pihak sekolah serta turunan dari indikator dalam kurikulum *IEYC*. *Lesson plan* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran harus

disepakati oleh kepala sekolah. Sehingga dalam proses pembelajaran tetap pada indikator – indikator yang sesuai dari kurikulum *IEYC*. Dalam perencanaan juga ditentukan jadwal perkelas, penentuan jadwal dilakukan ketika diawal semester sehingga ketika pembelajaran *ICT class* tidak mengganggu pembelajaran dikelas. Dalam perencanaan guru *ICT* sudah sangat detail karena menyusun *lesson plan*, menyiapkan perangkat komputer, dan menyiapkan aplikasi – aplikasi yang digunakan. Ketika proses pengecekan perangkat komputer terdapat komputer yang bermasalah langsung ditandai, hal ini bertujuan agar tidak mengganggu proses pembelajaran anak.

b. Proses Pembelajaran

Pembelajaran *ICT class* di TK Bakti Mulya 400 dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang sudah disusun. Semua anak – anak kelas Australia B sangat antusias ketika pembelajaran *ICT class*. Pembelajaran yang digunakan merupakan pembelajaran tersentral yang dikendalikan oleh komputer induk. Ketika proses pembelajaran guru menggunakan bahasa inggris sehingga anak – anak tidak kesulitan dengan *tools* pada aplikasi komputer yang berbahasa inggris. Menurut peneliti metode pembelajaran yang digunakan sudah efektif karena metode yang digunakan guru yaitu

metode demonstrasi/tutorial dan metode praktek sehingga anak tidak hanya melihat saja namun anak mampu beradaptasi langsung dengan perangkat teknologi. Setelah tugas yang diberikan guru telah selesai anak diizinkan bermain permainan edukatif dikomputer hal ini membuat anak tidak mudah bosan dalam pembelajaran. Dengan metode tersebut juga memudahkan anak dalam menerima materi – materi pembelajaran.

Karena dalam kehidupan sehari – hari anak tidak terlepas dari teknologi maka anak perlu dibekali kemampuan literasi digital dari sejak dini. Dengan dibekali kemampuan literasi digital anak semakin paham dan mampu menguasai komponen – komponen literasi digital.

1) *Functional Skill and Beyond*

Komponen *functional skill and beyond* merupakan komponen literasi digital yang berkaitan dengan keahlian mengoperasikan teknologi. Pada anak usia dini komponen ini disederhanakan menjadi indikator kemampuan anak dalam menghidupkan dan mematikan perangkat komputer dan kemampuan mengoperasikan komputer secara sederhana. Pada komponen ini, guru benar – benar berusaha untuk mengembangkan kemampuan anak

dalam mengoperasikan komputer secara mandiri. Menurut peneliti guru dalam mengajarkan kemampuan ini sudah baik terlihat dari respon anak – anak yang mampu mengoperasikan komputer dengan baik secara mandiri.

2) *Collaboration*

Komponen *collaboration* merupakan komponen literasi digital yang berkaitan dengan bekerja sama dengan tim. Pada anak usia dini komponen ini mempunyai indikator kemampuan anak dalam bekerja sama dengan teman sebaya dalam memanfaatkan teknologi. Pada indikator ini guru tidak terlalu menonjolkan dalam proses pembelajaran karena pembelajaran yang bersifat individu tidak berkelompok. Guru hanya memberikan arahan agar anak membantu temannya yang mengalami kesulitan namun hanya beberapa anak yang terlihat pada indikator ini. Menurut peneliti guru harus lebih menonjolkan indikator ini agar aspek sosial anak dan peduli terhadap teman lebih terlihat.

3) *Communication*

Komponen *communication* merupakan komponen literasi digital yang berkaitan dengan komunikasi menggunakan perangkat teknologi.

Pada kemampuan komunikasi guru hanya mengenalkan bahwa perangkat teknologi bisa dijadikan sebagai alat komunikasi. Menurut peneliti cara guru dalam mengenalkan sudah tepat karena sesuai dengan usia anak yang belum waktunya menguasai aplikasi komunikasi dengan orang lain. Tetapi guru bisa memberikan permainan interaktif yang berhubungan dengan komunikasi agar anak lebih aktif dalam hal berkomunikasi.

4) *The Ability to Find and Select*

Komponen *the ability to find and select* merupakan komponen yang berkaitan dengan kemampuan dalam mencari informasi. Pada anak usia dini kemampuan ini disederhanakan menjadi indikator kemampuan anak mengetahui macam – macam *tools* dan fungsinya pada perangkat teknologi yang digunakan. Guru dalam mengembangkan kemampuan ini mengajarkan nama *tools* dan fungsinya sambil dipraktikkan. Bertujuan agar anak mudah memahami tiap *tools* yang diajarkan dan dapat dipraktikkan secara mandiri. Menurut peneliti cara pengajaran ini sudah baik karena terlihat dari respon anak yang mampu mempraktikkan secara mandiri.

5) *Cultural and Social Understanding*

Komponen *cultural and social understanding* merupakan komponen yang berkaitan dengan kemampuan pemahaman sosial dan budaya. Anak diharapkan mampu memahami sosial budaya melalui perangkat teknologi yang mereka gunakan. Pada kemampuan ini guru hanya memberikan penjelasan sehingga hanya beberapa anak yang paham tentang pemahaman sosial dan budaya. Menurut peneliti kemampuan *cultural and social understanding* kurang menonjol, seharusnya guru bisa memberikan pemahaman melalui tayangan atau permainan edukatif melalui perangkat komputer tidak hanya melalui penjelasan.

6) *E-safety*

Komponen *e-safety* merupakan komponen yang berkaitan dengan keamanan pengguna ketika bereksplorasi menggunakan perangkat teknologi. Guru dalam penerapan kemampuan ini sangat menjamin keamanan anak karena aplikasi yang digunakan sesuai dengan kriteria untuk anak usia dini. Dalam pemilihan aplikasi guru juga sangat selektif agar anak bisa bereksplorasi secara mandiri dengan aman. Anak juga merasa aman karena

komputer yang digunakan tersentral dengan komputer guru.

Dari *ICT class* bukan hanya dapat mengenalkan kemampuan literasi digital pada anak tetapi juga mampu mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak usia dini. Seperti aspek kognitif, anak memperoleh pengetahuan serta pengalaman baru melalui apa yang mereka lihat di komputer karena konten yang diberikan pada anak berupa konten edukatif.

Pada aspek fisik motorik, ketika anak menggerakkan *mouse* komputer dan *drag and drop* sehingga motorik halus anak terlihat ketika melakukan kegiatan tersebut. Pada aspek sosial emosional, anak dilatih untuk sabar ketika menunggu pendidik yang sedang menjelaskan satu persatu anak. Pada aspek bahasa terutama bahasa inggris karena konten atau permainan yang diberikan anak berupa bahasa inggris terdapat beberapa bahasa yang baru anak kenali sehingga anak mampu mengenal bahasa baru melalui kegiatan tersebut.

c. Evaluasi

Evaluasi atau penilaian dilakukan untuk melihat apakah pembelajaran sudah sesuai dengan

tujuan pembelajaran atau tidak. Evaluasi dilakukan oleh guru *ICT* setelah pembelajaran *ICT* dilakukan. Evaluasi dilakukan bertujuan untuk melihat apakah anak mengalami kemajuan atau jalan ditempat. Evaluasi pada setiap anak lalu dicatat di *lesson plan* dengan evaluasi proses dan hasil akhir. Evaluasi melalui pengamatan langsung oleh guru dan praktek pembuatan proyek dilakukan setelah pembelajaran selesai sehingga ketika ada kekurangan atau kendala tidak berlarut – larut.

Bahan evaluasi anak ini juga menjadi bahan pertimbangan bagi guru *ICT* untuk menyesuaikan bahan ajar pada minggu selanjutnya. Jika ada anak yang menunjukkan kesulitan dalam satu aspek, misalnya mengenali simbol atau memahami instruksi dari media digital maka guru dapat mengulang atau memberikan instruksi tambahan yang lebih mudah dipahami. Di sisi lain, jika anak – anak menunjukkan perkembangan yang signifikan, guru dapat meningkatkan tingkat kesulitan atau memperkenalkan tugas – tugas baru yang lebih menantang.

Evaluasi ini tidak hanya berfungsi untuk menilai kemajuan anak, tetapi juga untuk memastikan bahwa setiap anak mendapatkan pembelajaran yang sesuai dengan kecepatan dan kemampuan mereka

masing – masing. Dengan cara ini, pengenalan literasi digital melalui media pembelajaran berbasis teknologi dapat terus disesuaikan dan dioptimalkan agar memberikan hasil yang maksimal bagi anak – anak di kelas Australia B TK Bakti Mulya 400.

Berdasarkan dari data dan pernyataan tersebut maka Pengenalan literasi digital melalui media pembelajaran berbasis teknologi studi kasus di kelompok B TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan meliputi 3 tahap yaitu tahap perencanaan/penyiapan perangkat seperti menyusun *lesson plan*, menyiapkan perangkat komputer dan menyiapkan aplikasi seperti *scratch JR*, *gcomparis*, *3D splash* dan *baby fox machine* yang digunakan sebagai sumber belajar anak. Tahap kedua proses pembelajaran sudah memunculkan beberapa komponen literasi digital seperti *functional skill and beyond*, *communication*, *the ability to find and select*, dan *e-safety*, ada beberapa komponen yang belum terlihat seperti *collaboration* dan *cultural and social understanding*. Tahap ketiga evaluasi melalui pengamatan langsung praktek pembuatan project dan dilakukan setelah pembelajaran selesai sehingga ketika ada kendala tidak berlarut – larut.

Hasil dari pengenalan literasi digital di TK Bakti Mulya 400 yaitu antusias dan ketertarikan anak

cukup tinggi terhadap media digital, anak mampu mengoperasikan perangkat komputer, dan terlihat memenuhi beberapa komponen literasi digital anak usia dini sesuai dengan penelitian sebelumnya oleh Maghfur Rohmat, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Skripsi “Implementasi Pembelajaran Berbasis TIK Untuk Menumbuhkan Literasi Digital Anak di Tk Islam Plus Mutiara Yogyakarta”. Bahwa hasil (output) yang didapat dari pembelajaran berbasis TIK terhadap literasi digital anak/peserta didik meliputi poin-poin berikut: (a) ketertarikan anak/peserta didik untuk mengenal perangkat media digital cukup tinggi, (b) anak lebih senang dan nyaman dengan model pembelajaran berbasis media digital/TIK, dan (c) peserta didik mampu mengoperasikan perangkat media digital/TIK seperti komputer atau laptop dan HP.

Metode pembelajaran yang digunakan dalam pengenalan literasi digital anak usia dini sudah efektif menggunakan metode demonstrasi/tutorial dan metode praktek karena bukan hanya dapat mengembangkan komponen literasi digital saja namun aspek perkembangan anak juga. Menurut peneliti, guru *ICT* harus lebih menonjolkan komponen yang belum terlihat dengan mengembangkan metode pembelajaran agar

proses pengenalan literasi digital kepada anak dapat mencapai keberhasilan dan tujuan.

2. Hambatan Pengenalan Literasi Digital Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Studi Kasus Di Kelompok B TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan

Data yang diperoleh oleh peneliti dari hasil observasi, wawancara dengan kepala sekolah ibu Hj. Ina Lestari, S.Pd., guru kelas Australia B ibu Wury Maharani, S.Si., guru *ICT* ibu Dewi Rianti, S.Kom dan dokumentasi mengenai Pengenalan literasi digital melalui media pembelajaran berbasis teknologi pada anak kelompok B di TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan hambatan adalah: kurang maksimal pemeliharaan perangkat teknologi, kurang ketersediaan akun premium dan kurangnya tenaga pendidik di kelas *ICT*. Menurut peneliti, hambatan yang terjadi dapat ditangani jika pihak yayasan, kepala sekolah dan guru – guru mampu mengkoordinasikan bersama agar proses pembelajaran tidak terhambat.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa dalam melaksanakan penelitian di TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan mengalami kendala yang menjadikan penelitian ini memiliki

keterbatasan sebuah penelitian. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah:

1. Wawancara Dengan Orang Tua Murid

Hal ini menjadikan adanya keterbatasan dalam penelitian ini, peneliti sulit berkomunikasi dengan orang tua murid dikarenakan rata – rata orang tua murid kelompok Australia B di TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan adalah pekerja.

2. Kemampuan Penulis

Penulis menyadari bahwa sebagai manusia yang masih banyak sekali kekurangan dalam penelitian ini, baik dari tenaga serta kemampuan berfikir penulis. Akan tetapi penulis akan terus belajar untuk kedepannya supaya lebih baik lagi.

3. Teori Yang Digunakan Peneliti

Teori – teori yang berkaitan dengan literasi digital anak usia dini masih sangat jarang ditemukan pada buku – buku yang terletak di perpustakaan kampus, sehingga peneliti harus banyak mencari jurnal di internet dan mencari buku di perpustakaan online. Meskipun peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih kurang sempurna, namun secara keseluruhan penelitian ini berjalan dengan baik dan lancar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, berikut merupakan simpulan hasil penelitian dengan judul “Pengenalan Literasi Digital Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Studi Kasus Di Kelompok B TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan”

1. Pengenalan literasi digital melalui media pembelajaran berbasis teknologi studi kasus di kelompok B TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan meliputi 3 tahap yaitu tahap perencanaan/penyiapan perangkat seperti menyusun *lesson plan*, menyiapkan perangkat komputer dan menyiapkan aplikasi seperti *scratch JR*, *gcomparis*, *3D splash* dan *baby fox machine* yang digunakan sebagai sumber belajar anak. Tahap kedua proses pembelajaran sudah memunculkan beberapa komponen literasi digital seperti *functional skill and beyond*, *communication*, *the ability to find and select*, dan *e-safety*, ada beberapa komponen yang belum terlihat seperti *collaboration* dan *cultural and social understanding*. Tahap ketiga evaluasi melalui pengamatan interaksi anak dengan media teknologi saat pembelajaran dan tugas proyek yang meminta anak untuk menyelesaikan masalah atau menciptakan sesuatu. Metode pembelajaran yang

digunakan dalam pengenalan literasi digital anak usia dini sudah efektif menggunakan metode demonstrasi/tutorial dan metode praktek karena bukan hanya dapat mengembangkan komponen literasi digital saja namun aspek perkembangan anak juga. Hasil dari pengenalan literasi digital di TK Bakti Mulya 400 yaitu antusias dan ketertarikan anak cukup tinggi terhadap media digital, anak mampu mengoperasikan perangkat komputer, dan terlihat memenuhi beberapa komponen literasi digital anak usia dini.

2. Hambatan – hambatan Pengenalan literasi digital melalui media pembelajaran berbasis teknologi pada anak kelompok B di TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan yaitu: kurang maksimalnya pemeliharaan perangkat teknologi, kurang ketersediaan akun premium dan kurangnya tenaga pendidik di kelas *ICT*.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka peneliti mengajukan beberapa saran yang ditujukan kepada berbagai pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian ini, diantaranya:

1. Kepada kepala sekolah disarankan untuk meningkatkan fasilitas – fasilitas berbasis teknologi untuk menunjang pembelajaran berbasis teknologi.

2. Kepada guru disarankan untuk mengembangkan komponen literasi digital anak yang belum terlihat seperti *collaboration* dan *cultural and social understanding*.
3. Bagi orang tua disarankan untuk selalu mengawasi anak ketika menggunakan perangkat teknologi.
4. Bagi peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian yang sama dengan skripsi ini disarankan dapat mengembangkan penelitian ini dengan cara mempersiapkan sajian metode – metode lain.

C. Kata Penutup

Syukur Alhamdulillah senantiasa penulis haturkan kepada Allah SWT, karena rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini untuk menyelesaikan tugas akhir sebagai syarat untuk memperoleh gelar S1 dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di UIN Walisongo Semarang.

Penulis menyadari bahwa masih banyak hal yang perlu diselesaikan dalam skripsi ini kekurangan dan jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan penulis selalu menantikan saran – saran yang membangun. Semoga penulisan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan memberikan inspirasi bagi pembaca aamiin.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Zaki, Diyan Yusri, 'Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu', *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7.2 (2020), 809–20
<<https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>>
- Ayu, I Dewa, and Eka Yuliani, 'Parental Controls Mode Untuk Memonitoring Anak Dalam Menggunakan Perangkat Teknologi Informasi', *Sindimas*, 2019, 112–17
- Dewi Rianti, S.Kom, Guru ICT, Wawancara Pada Tanggal 4 Maret 2024
- Febrina, R, and I Yeni, 'Pemanfaatan Teknologi Komputer Dalam Proses Pembelajaran AUD Pada Masa New Normal Di TK Kristen Kalam Kudus Padang', *Jurnal Edukasi*, 2.2 (2021), 114–25
<<https://jurnaledukasi.stkipabdi.ac.id/index.php/JED/article/view/35%0Ahttps://jurnaledukasi.stkipabdi.ac.id/index.php/JED/article/download/35/15>>
- Fitri, Yolanda Mustika, and Farida Mayar, 'EKSISTENSI GURU DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI TK', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3 (2019)
- Fitria, Nila, and Vitasya Putri Zahrawanny, 'Pemanfaatan Komputer Pada Pembelajaran Seni Di Tk Islam Raudlatul Azhar', *PROCEEDING Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial*, 2020, 347–54
<<http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/4862>>
- Fitriani, Siti Soleha Ayu, and Amelia Vinayastri, 'Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini', *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8.1 (2022), 21
<<https://doi.org/10.30651/pedagogi.v8i1.8973>>
- Hamid, Mustofa Abi, and dkk., *Media Pembelajaran* (Yayasan kita

Menulis, 2020)

Handayani, Iys Nur, 'Peran Orang Tua Pada Pengenalan Literasi Digital Untuk Anak Usia Dini Di Era Teknologi Digital', *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)*, 6 (2022), 101–10

Harjono, Hary Soedarto, 'Literasi Digital: Prospek Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa', *Pena : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 8.1 (2019), 1–7
<<https://doi.org/10.22437/pena.v8i1.6706>>

Hasil Observasi Pada Tanggal 26 Februari 2024

Ina Lestari, S.Pd, Kepala Sekolah, Wawancara Pada Tanggal 1 Maret 2024

Iskandar, Trias P., and Rubby A. F. Nadhifa, 'Fenomena Penggunaan Youtube Channel Pada Anak Usia Dini Di Masa Pemicu Covid-19', *Jurnal Ilmiah LISKI (Lingkar Studi Komunikasi)*, 7.2 (2021), 2442–4005
<<http://journals.telkomuniversity.ac.id/liski106JurnalIlmiahLISKI%0Ahttps://journals.telkomuniversity.ac.id/liski%0Ahttp://journals.telkomuniversity.ac.id/liski106JurnalIlmiahLISKI%0Ahttps://journals.telkomuniversity.ac.id/liski>>

Kurnia, Rita, and M Ed, *Media Pembelajaran*, 2018

Kurniasih, Eem, 'Media Digital Pada Anak Usia Dini', *Jurnal Kreatif*, 9.2 (2019), 87–91

Kustiawan, Usep, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Malang: Gunung Samudera, 2016)

Moleong, Lexy J, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010)

Mustofa, and B. Heni Budiwati, 'PROSES LITERASI DIGITAL TERHADAP ANAK: TANTANGAN PENDIDIKAN DI ZAMAN NOW', *Pustakaloka : Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan*, 11 (2019)

- Nasrullah, Rullie, Wahyu Aditya, Tri Indira Satya, Meyda Noorthertya Nento, Nur Hanifah, Miftahussururi, and others, *Materi Pendukung Literasi Digital, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2017
<<http://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2017/10/literasi-DIGITAL.pdf>>
- Nugrahani, Farida, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Bidang Pendidikan Bahasa* (Solo: Cakra Books, 2014)
- Nurjanah, Novita Eka, and Tsali Tsatul Mukarromah, ‘Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0: Studi Literatur’, *Ilmiah Potensia*, 6 (2021)
- Prayoga, Agung, and Elise Muryanti, ‘Peran Guru Dalam Pengenalan Literasi Digital Pada Anak Usia Dini Pada Masa Covid-19 Di Tk Se-Kecamatan Pauh Duo’, *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4.2 (2021), 11–22
<<https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/7538>>
- Riady, Yasir, ‘7726-Article Text-14850-1-10-20180718’, 8.2 (2013), 159–65
- Rohman, M. Ghofar, and Purnomo Hadi Susilo, ‘Peran Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Studi Kasus Di Tk Muslimat Nu Maslakul Huda’, *Jurnal Reforma*, 8.1 (2019), 173 <<https://doi.org/10.30736/rfma.v8i1.140>>
- Safitri, Desi Nur, ‘Analisis Pengenalan Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini Pada Masa New Normal’, *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5.2 (2021), 303
<<https://doi.org/10.30736/jce.v5i2.564>>
- Sawitri, Yuli, Inas Amany Yannaty, Safeera Indira Widyastika, Tiara Dwiyantri Harumsih, and Hamnah Fadwa Musyarofah, ‘Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini’, *“Pengembangan Sumberdaya Menuju*

- Masyarakat Madani Berkearifan Lokal*”, 2019, 691–97
<<https://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/108>>
- Setiawan, Andri, Henry Praherdhiono, and Suthoni Suthoni, ‘Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini’, *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6.1 (2019), 39–44
<<https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>>
- Silalahi, Dumaris E., and dkk, *Literasi Digital Berbasis Pendidikan : Teori, Praktek Dan Penerapannya* (Padang: PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI, 2022)
- Widianto, Edi., Husna, Alfina Anisnai’I., Sasami, Annisa Nur., Rizkia, Ezra Fitri., Dewi, Fitriana Kusuma., dan Cahyani, Shindy Aura Intan., ‘Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi’, *Journal of Education and Teaching*, 2.02 (2021), 213–24
- Worsnop, Chris M., ‘Instrumen Penelitian Indeks Literasi Digital 1.’, 1, 2009, 1–5
- Wury Maharani, S.Si, Guru Kelas Australia B, Wawancara Pada Tanggal 4 Maret 2024
- Yukaristia, *Literasi : Solusi Terbaik Untuk Mengatasi Problematika Sosial Di Indonesia* (Sukabumi: CV Jejak, 2019)
- Zaini, Herman, and Kurnia Dewi, ‘Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini’, *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1.1 (2017), 81–96
<<https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>>
- Zaini, Muhammad, and Soenarto Soenarto, ‘Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital Di Kalangan Anak Usia Dini’, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.1 (2019), 254
<<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>>

Lampiran 1

PEDOMAN OBSERVASI TENTANG PENGENALAN LITERASI DIGITAL MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI STUDI KASUS DI KELOMPOK B TK BAKTI MULYA 400 KOTA JAKARTA SELATAN

A. Pedoman Observasi

1. Observasi

Subjek : Siswa kelas Australia B TK Bakti Mulya
400 Kota Jakarta Selatan

Tema : Pengenalan literasi digital melalui media
berbasis teknologi

- a. Kegiatan pembelajaran pengenalan literasi digital yang dilaksanakan di TK Bakti Mulya 400
- b. Hambatan – hambatan pengenalan literasi digital

2. Instrumen Penelitian 1

No.	Objek Yang Diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Mengamati pelaksanaan pengenalan literasi digital melalui media pembelajaran berbasis teknologi.			
2.	Mengamati kemampuan anak dalam pengenalan literasi digital sesuai komponen literasi digital.			
3.	Mengamati guru dalam pengenalan literasi digital melalui media pembelajaran berbasis teknologi.			

4.	Mengamati perencanaan / penyiapan perangkat dalam pengenalan literasi digital.			
5.	Mengamati proses pembelajaran pengenalan literasi digital.			
6.	Mengamati evaluasi pengenalan literasi digital.			
7.	Mengamati media pembelajaran berbasis teknologi TK Bakti Mulya 400.			

3. Instrumen Penelitian 2

No.	Indikator	Skor Penilaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Anak mampu mengenal macam – macam perangkat teknologi.					
2.	Anak mampu menghidupkan dan mematikan perangkat teknologi.					
3.	Anak mampu bekerja sama dengan teman sebayanya dalam memanfaatkan teknologi.					
4.	Anak mampu berkomunikasi menggunakan perangkat teknologi.					
5.	Anak mengetahui macam – macam <i>tools</i>					

	pada aplikasi perangkat teknologi.					
6.	Anak mengetahui fungsi dari beberapa aplikasi pada perangkat teknologi.					
7.	Anak mampu mengetahui perbedaan budaya berdasarkan apa yang mereka lihat.					
8.	Anak mampu menjaga perangkat teknologi dengan baik tidak dibanting atau dirusak.					
9.	Anak mengetahui aplikasi yang cocok untuk mereka gunakan untuk memperoleh informasi.					
10.	Anak merasa aman ketika menggunakan perangkat teknologi.					

Lampiran 2

PEDOMAN WAWANCARA TENTANG PENGENALAN LITERASI DIGITAL MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI STUDI KASUS DI KELOMPOK B TK BAKTI MULYA 400 KOTA JAKARTA SELATAN

Pedoman Wawancara 1

Dengan Kepala Sekolah TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan

1. Bagaimana proses pengenalan literasi digital di TK Bakti Mulya 400?
2. Kurikulum apakah yang digunakan di TK Bakti Mulya 400 dalam proses pembelajaran dan apakah kurikulum tersebut mendukung pengenalan literasi digital?
3. Apakah tujuan dari pengenalan literasi digital?
4. Hambatan apa yang dirasakan dalam pengenalan literasi digital?

Lampiran 3

PEDOMAN WAWANCARA TENTANG PENGENALAN LITERASI DIGITAL MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI STUDI KASUS DI KELOMPOK B TK BAKTI MULYA 400 KOTA JAKARTA SELATAN

Pedoman Wawancara 2

Dengan guru *ICT*

- A. Literasi Digital Anak
 1. Bagaimana perencanaan *ICT class*?
 2. Bagaimana cara penilaian guru kepada anak?
 3. Bagaimana cara guru menerapkan *functional skill and beyond* kepada anak?
 4. Bagaimana cara guru menerapkan *collaboration* kepada anak?
 5. Bagaimana cara guru menerapkan *communication* kepada anak?
 6. Bagaimana cara guru *menerapkan the ability to find and select* kepada anak?
 7. Bagaimana cara guru menerapkan *cultural and social understanding* kepada anak?
 8. Bagaimana cara guru menerapkan *e-safety* kepada anak?
 9. Apakah tema yang diajarkan ketika pengenalan literasi digital?

B. Hambatan Pengenalan Literasi Digital

1. Hambatan apa yang dirasakan ketika pengenalan literasi digital?
2. Jika hambatan pada anak lalu apa yang guru lakukan?

Lampiran 4

PEDOMAN WAWANCARA TENTANG PENGENALAN LITERASI DIGITAL MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI STUDI KASUS DI KELOMPOK B TK BAKTI MULYA 400 KOTA JAKARTA SELATAN

Pedoman Wawancara 3

Dengan guru kelas Australia B

1. Apakah dalam proses pembelajaran di dalam kelas Australia B menggunakan media berbasis teknologi?
2. Apakah pendidik merasa adanya hambatan ketika proses pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi?
3. Apakah pendidik melihat bahwa pengenalan literasi digital pada kelompok Australia B sudah berjalan baik?

Lampiran 5

PEDOMAN OBSERVASI TENTANG PENGENALAN LITERASI DIGITAL MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI STUDI KASUS DI KELOMPOK B TK BAKTI MULYA 400 KOTA JAKARTA SELATAN

A. Arsip Tertulis

1. Profil TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan
2. Sejarah TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan
3. Visi dan Misi TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan
4. Sarana dan prasarana TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan

B. Foto

1. Bangunan fisik TK Bakti Mulya 400
2. Kegiatan *ICT class*
3. Kondisi kelas TK Bakti Mulya 400
4. Contoh *lesson plan*

Lampiran 6

HASIL TRANSKIP OBSERVASI PENGENALAN LITERASI DIGITAL MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI STUDI KASUS DI KELOMPOK B TK BAKTI MULYA 400 KOTA JAKARTA SELATAN

1. Observasi

Hari/Tanggal : Senin, 26 Februari 2024

Tempat : Lab *ICT*

Tema : Proses Pengenalan Literasi Digital
Melalui Media Berbasis Teknologi Di
TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta
Selatan

Pengenalan literasi digital di TK Bakti Mulya 400 berlangsung ketika *ICT class*. Pengenalan literasi digital berlangsung selama 60 menit. Dengan rincian kegiatan 15 menit pertama sebagai kegiatan pembuka guru *ICT* menjelaskan apa yang dilakukan hari ini, 30 menit kegiatan inti dan 15 menit terakhir sebagai *recalling*. Pada kegiatan pembuka guru memberikan pengantar apa yang akan anak lakukan hari ini dan mengenalkan teknologi sederhana. Selanjutnya masuk kegiatan inti guru *ICT* mempersilahkan anak – anak untuk memilih tempat duduk dan komputer masing – masing. Anak memperhatikan apa yang dijelaskan guru pada komputer masing – masing yang sudah saling terkoneksi dengan komputer *central/guru*. Guru menggunakan metode demonstrasi atau tutorial yaitu dengan mengajarkan bagaimana cara mengerjakan tugas yang diberikan, cara menggunakan aplikasi, mengajarkan kegunaan *tools – tools* yang ada pada aplikasi yang digunakan. Selanjutnya anak

mempraktekkan ketika guru selesai menjelaskan materi pembelajaran, anak mengerjakan tugas yang diberikan setelah guru memberikan contoh dan guru mengawasi dengan berkeliling jika terdapat anak yang mengalami kesulitan maka guru akan memberikan bantuan. Ketika terdapat anak yang sudah selesai mengerjakan tugas, guru akan memberikan permainan edukatif yang terdapat di komputer. Setelah kegiatan inti dilakukan, selanjutnya adalah kegiatan penutup. Didalam kegiatan penutup guru *ICT* yang dibantu guru kelas selalu bertanya perasaan anak – anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan apa saja yang mereka dapatkan dalam pembelajaran hari ini.

2. Hasil Instrumen Penelitian 1

No.	Objek Yang Diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Mengamati pelaksanaan pengenalan literasi digital melalui media pembelajaran berbasis teknologi.	√		
2.	Mengamati kemampuan anak dalam pengenalan literasi digital sesuai komponen literasi digital.	√		
3.	Mengamati guru dalam pengenalan literasi digital melalui media pembelajaran berbasis teknologi.	√		
4.	Mengamati perencanaan / penyiapan perangkat dalam pengenalan literasi digital.	√		
5.	Mengamati proses pembelajaran pengenalan literasi digital.	√		

6.	Mengamati evaluasi pengenalan literasi digital.	√		
7.	Mengamati media pembelajaran berbasis teknologi TK Bakti Mulya 400.	√		

3. Hasil Instrumen Penelitian 2

No	Nama	Item									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Haydr	B S H	M B	M B	M B	M B	M B	M B	B S H	M B	B S H
2.	Danish	B S H	B S H	M B	M B	B S H	B S H	M B	B S H	B S H	B S H
3.	Alina	B S H	B S H	B S B	B S H	B S H	B S H	M B	B S H	B S H	B S H
4.	Kara	B S H	B S H	B S H	B S H	B S H	B S H	M B	B S H	B S H	B S H
5.	Fara	B S H	B S H	M B	B S H	B S H	B S H	M B	B S H	B S H	B S H
6.	Izza	B S H	B S H	M B	M B	B S H	M B	M B	B S H	B S H	B S H
7.	Kalista	B S H	B S H	M B	B S H	B S H	B S H	M B	B S H	B S H	B S H
8.	Arka	B S H	B S H	B S H	B S H	B S H	B S H	M B	B S H	B S H	B S H
9.	Mikail	B	B	M	B	B	B	M	B	B	B

		S H	S H	B	S H	S H	S H	B	S H	S H	S H
10.	Mika	B S H	B S H	B S H	B S H	B S H	B S H	M B	B S H	B S H	B S H
11.	Alif	B S H	B S H	M B	M B	B S H	B S H	M B	B S H	B S H	B S H
12.	Nio	B S H	B S H	M B	B S H	B S H	B S H	M B	B S H	B S H	B S H
13.	Naira	B S H	B S H	M B	B S H	B S H	B S H	M B	B S H	B S H	B S H
14.	Pinan	B S B	B S B	B S B	B S H	B S B	B S B	B S H	B S B	B S B	B S H
15.	Rafa	B S H	B S H	M B	M B	B S H	B S H	M B	B S H	M B	B S H
16.	Fasya	B S H	B S H	M B	B S H	B S H	B S H	M B	B S H	B S H	B S H
17.	Dika	B S H	B S H	B S H	M B	B S H	B S H	M B	B S H	B S H	B S H
18.	Danu	B S H	B S H	M B	B S H	B S H	B S H	M B	B S H	B S H	B S H
19.	Nana	B S H	B S H	B S B	B S H	B S B	B S H	M B	B S H	B S H	B S H

Lampiran 7

HASIL TRANSKIP WAWANCARA TENTANG PENGENALAN LITERASI DIGITAL MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI STUDI KASUS DI KELOMPOK B TK BAKTI MULYA 400 KOTA JAKARTA SELATAN

Wawancara 1

Nama Narasumber : Ibu Hj. Ina Lestari, S.Pd.

Tanggal Wawancara : 1 Maret 2024

Tempat : Ruang Kepala Sekolah

1. Bagaimana proses pengenalan literasi digital di TK Bakti Mulya 400?

Di TK Bakti Mulya 400 pengenalan literasi digitalnya di *ICT class*. Dalam proses pembelajaran di kelas pun kami menggunakan media digital atau teknologi, namun anak beradaptasi atau menggunakan langsung perangkat teknologi di *ICT class*.

2. Kurikulum apakah yang digunakan di TK Bakti Mulya 400 dalam proses pembelajaran dan apakah kurikulum tersebut mendukung pengenalan literasi digital?

Kurikulum yang digunakan di TK kami adalah kurikulum *IEYC (International Early Years Curriculum)*. Sangat mendukung karena didalam salah satu indikator dari kurikulum *IEYC* juga ada mengenai teknologi jadi sangat

berkaitan dan mendukung terkait literasi digital untuk anak usia dini.

3. Apakah tujuan dari pengenalan literasi digital?

Tujuannya adalah untuk mempelajari digital sejak dini karena mereka sehari – hari sudah terpapar secara tidak langsung dari handphone, televisi, laptop dengan tontonan – tontonan yang mereka lihat. Dengan adanya pelajaran *ICT* anak – anak menjadi lebih mengetahui dan memahami dari fungsi masing – masing alat dan bagaimana penggunaan yang baik dan mampu memilah memilah informasi dan tontonan yang layak untuk mereka peroleh. Anak – anak juga semakin *aware* terhadap apa saja yang boleh mereka lakukan dan tidak boleh mereka lakukan ketika menggunakan teknologi.

4. Hambatan apa yang dirasakan dalam pengenalan literasi digital?

Hambatannya adalah ketika infrastruktur baik itu yang perangkat keras maupun perangkat lunak butuh diperbarui. Sedangkan untuk memperbarui perangkat keras dan perangkat lunak butuh koordinasi dengan pihak sarpras dan memerlukan waktu, jadi tidak bisa sewaktu – waktu diperbarui tetapi harus menunggu waktu sesuai prosedur yayasan.

Lampiran 8

HASIL TRANSKIP WAWANCARA TENTANG PENGENALAN LITERASI DIGITAL MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI STUDI KASUS DI KELOMPOK B TK BAKTI MULYA 400 KOTA JAKARTA SELATAN

Wawancara 2

Nama Narasumber : Ibu Dewi Rianti, S.Kom.

Tanggal Wawancara : 4 Maret 2024

Tempat : Lab *ICT*

A. Literasi Digital Anak

1. Bagaimana perencanaan *ICT class*?

Sebelum pembelajaran *ICT* saya menyusun *lesson plan*. *Lesson plan* ini juga berkoordinasi dengan guru masing – masing kelas baik kelompok A, kelompok B dan KB karena menyesuaikan tema tiap minggunya. Setelahnya dicek oleh kepala sekolah apakah sesuai atau tidak.

2. Bagaimana cara penilaian guru kepada anak?

Penilaian atau evaluasi setelah proses pembelajaran selesai. Saya mencatat point lebih atau kurangnya anak di *lesson plan* pada kolom evaluasi.

3. Bagaimana cara guru menerapkan *functional skill and beyond* kepada anak?

Anak – anak sebelumnya dikenalkan dan diajarkan mengoperasikan komputer ketika kelompok A. Dimulai dari belajar dikenalkan macam - macam perangkat komputer ada apa saja, selanjutnya diajarkan menghidupkan dan mematikan komputer, lalu diajarkan menggunakan *mouse* dan *keyboard* yang benar, dan itu dilakukan peranak satu – satu disamperin ke meja anak dan dicontohkan. Jadi pas kelompok B anak sudah menguasai tapi tetap diajarkan kembali agar anak ingat terus.

4. Bagaimana cara guru menerapkan *collaboration* kepada anak?

Saya memberi instruksi kepada anak jika ada teman sebelahnya kesulitan saling membantu.

5. Bagaimana cara guru menerapkan *communication* kepada anak?

Kalo komunikasi biasanya cuma mengenalkan kepada anak bahwa perangkat teknologi bisa digunakan sebagai alat komunikasi. Beberapa anak pun sudah ngerti karena keseharian mereka dirumah melihat orang tua berkomunikasi menggunakan handphone, tab ataupun laptop.

6. Bagaimana cara guru *menerapkan the ability to find and select* kepada anak?

Diawal sebelum mereka pembelajaran *ICT* anak – anak diberi pemahaman tentang *tools* dan fungsinya dikomputer mereka masing – masing. Anak – anak duduk dikursi sambil melihat monitornya masing – masing. Biasanya mereka cepat menghafalnya lewat gambar misalnya “*eraser*” itu yang gambarnya penghapus berfungsi untuk menghapus gambar.

7. Bagaimana cara guru menerapkan *cultural and social understanding* kepada anak?

Lewat pengantar diawal sebelum anak duduk di tempat komputernya masing – masing aja sih.

8. Bagaimana cara guru menerapkan *e-safety* kepada anak?

Memberikan himbauan dan pemahaman sederhana kepada anak kalau perangkat komputer harus dijaga dengan baik bersama – sama, ketika anak kesusahan anak tinggal manggil guru tidak dibanting atau dipukul. Untuk pemilihan aplikasi sebagai guru harus mencari aplikasi permainan edukatif yang cocok digunakan anak – anak. Setiap tema yang diberikan menggunakan aplikasi yang berbeda – beda. Anak diberikan aplikasi sesuai dengan usia dan tema yang diberikan dan menarik agar mereka tidak mudah bosan ketika proses pembelajaran, dengan begitu juga anak merasa aman ketika *ICT class*.

9. Apakah tema yang diajarkan ketika pengenalan literasi digital?

Tema yang diberikan sesuai dengan turunan dari kurikulum *IEYC*. Jadi sesuai dengan materi atau tema yang diajarkan didalam kelas dan menyusun tema setiap minggunya dengan *lesson plan*.

B. Hambatan Pengenalan Literasi Digital

1. Hambatan apa yang dirasakan ketika pengenalan literasi digital?

Kalau dalam proses pembelajaran di lab *ICT* sih selebihnya tidak merasakan hambatan baik perangkat keras dan lunak berjalan baik.

2. Jika hambatan pada anak lalu apa yang guru lakukan?
Secara keseluruhan anak – anak sudah cukup baik mengikuti arahan dari pendidik namun memang setiap anak perkembangannya berbeda – beda. Ada beberapa anak yang diberikan sekali penjelasan dan dicontohkan langsung mengerti dan juga ada yang harus beberapa kali dicontohkan baru mengerti.

Lampiran 9

HASIL TRANSKIP WAWANCARA TENTANG PENGENALAN LITERASI DIGITAL MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI STUDI KASUS DI KELOMPOK B TK BAKTI MULYA 400 KOTA JAKARTA SELATAN

Wawancara 3

Nama Narasumber : Ibu Wury Maharani, S.Si.

Tanggal Wawancara : 4 Maret 2024

Tempat : Ruang Kelas Australia B

1. Apakah dalam proses pembelajaran di dalam kelas Australia B menggunakan media berbasis teknologi?
Untuk pembelajaran dikelas khususnya kelas Australia B menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Dalam proses pembelajaran menggunakan *PowerPoint* yang tersambung dengan komputer dan proyektor yang sudah dilengkapi layar proyektor disetiap kelasnya.
2. Apakah pendidik merasa adanya hambatan ketika proses pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi?
Untuk hambatannya sendiri yaitu kurangnya ketersediaan akun premium karena akun premium dianggap penting untuk membantu pendidik dalam membuat bahan ajar yang lebih menarik dan beragam sehingga akhirnya pendidik membeli akun premium tersebut, lalu hambatan

selanjutnya yaitu komputer yang lambat karena belum di *upgrade* hal tersebut menjadi hambatan ketika proses pembelajaran.

3. Apakah pendidik melihat bahwa pengenalan literasi digital pada kelompok Australia B sudah berjalan baik?

Sudah baik karena terlihat dari perkembangan anak – anak Australia B yang senang terlibat dalam diskusi dan antusias ketika proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

Lampiran 10

HASIL TRANSKIP WAWANCARA TENTANG PENGENALAN LITERASI DIGITAL MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI STUDI KASUS DI KELOMPOK B TK BAKTI MULYA 400 KOTA JAKARTA SELATAN

A. Melalui Arsip Tertulis

1. Profil TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan

Nama TK	: KB/TK Bakti Mulya 400
Nama Yayasan	: YBKSP Bakti Mulya 400
Alamat TK	: Jl. Gedung Pinang, Pondok Indah, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan 12310
Telepon	: 021.7653628
Fax	: 021.7653628
Website	: www.baktimulya400.sch.id
Status TK	: Swasta
Terakreditasi	: A (Sangat Baik)
No. Sertifikat Akreditasi	: DK.007098
Tanggal	: 19 Desember 2007
No. Statistik TK	: 000530
No. Pokok TK	: 20121405 1403/2004
No. SK	: 1095/1851.192
Tanggal	: 24 Agustus 2007
Luas Tanah	: 4875 M ²

Luas Bangunan : 4338 M²

2. Sejarah TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan

KB – TK Bakti Mulya 400 berdiri pada tanggal 10 Juli 1985 yang diprakasai dengan bergabungnya dua Yayasan yaitu : Yayasan Keluarga 400 dengan Yayasan Pondok Mulya pada tanggal 30 September 1983. Yayasan keluarga 400 merupakan organisasi yang menghimpun ex Tentara Pelajar Batalyon 400 Brigade 17 Cirebon. Yayasan Pondok Mulya adalah Yayasan Pengelola Real Estate Pondok Indah. Dari kedua Yayasan tersebut lahirlah Yayasan Badan Kerja Sama Pendidikan Bakti Mulya 400, yang disingkat menjadi YBKSP BAKTI MULYA 400.

3. Visi dan Misi TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan

Visi

Menjadi sekolah berstandar internasional yang membangun komunitas pembelajar dengan mengoptimalkan seluruh potensi peserta didik berdasarkan nilai – nilai Islami dan Nasionalisme.

Misi

- a. Membangun karakter peserta didik berdasarkan nilai kebangsaan dan keislaman.

- b. Menjalankan program pendidikan yang melahirkan individu yang kuat secara intelektual, fisik, emosional, spiritual, estetika, dan sosial.
- c. Melaksanakan kurikulum nasional dan internasional (IEYC).
- d. Menciptakan iklim pembelajaran yang komunikatif, kreatif, inovatif, dan kolaboratif.

4. Sarana dan Prasarana TK Bakti Mulya 400 Kota Jakarta Selatan

No.	Jenis Saprass	Jumlah	Kondisi	
			Rusak	Baik
1.	Ruang kelas ber AC	11	-	✓
2.	Ruang bermain <i>indoor</i>	1	-	✓
3.	Ruang kepala sekolah	1	-	✓
4.	Perpustakaan	1	-	✓
5.	Ruang menari	1	-	✓
6.	Ruang ICT class	1	-	✓
7.	Ruang TU	1	-	✓
8.	Ruang psikolog/UKS	1	-	✓
9.	Ruang mushola	1	-	✓
10.	Aula	1	-	✓
11.	Dapur	1	-	✓
12.	Area bermain <i>outdoor</i>	1	-	✓
13.	Kolam renang	1	-	✓
14.	Aquarium	1	-	✓
15.	Area berkebun	1	-	✓
16.	Kolam ikan	1	-	✓
17.	Toilet	6	-	✓

B. Melalui Foto

1. Bangunan fisik TK Bakti Mulya 400



2. Kegiatan *ICT class* TK Bakti Mulya 400



Pembukaan *ICT class*



Guru memberi instruksi kepada anak



Anak memperhatikan instruksi di layar komputer masing – masing yang tersentral dengan komputer guru



Anak mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan tetap di awasi guru



Anak saling membantu satu sama lain jika ada yang kesulitan



Hasil dari kegiatan *ICT class*

3. Kondisi kelas Australia B TK Bakti Mulya 400



4. Contoh *lesson plan*

Materi Pokok	Kelas	Materi Pokok				
		Tujuan	Materi Pokok	Langkah-langkah	Media	Penilaian
Materi Pokok: ...	Kelas: ...	Tujuan: ...	Materi Pokok: ...	Langkah-langkah: ...	Media: ...	Penilaian: ...

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama lengkap : Erni Ardhita
Tempat & Tgl Lahir : Pacitan, 24 September 2001
Alamat Rumah : Perumahan Puri Permai 1 blok C7 no 2
RT 03/05 Desa Pete Kec. Tigaraksa
Kab. Tangerang
HP : 083865842343
Email : erniardhita05@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. TK Putra X Kota Bekasi 2007
 - b. SDN Bojong Rawalumbu VIII Kota Bekasi 2013
 - c. SMPN 2 Tigaraksa Kab. Tangerang 2016
 - d. SMKS Al – Fattah Kab. Tangerang 2019
 - e. FITK UIN Walisongo Semarang

Semarang, 26 Juli 2024



Erni Ardhita

NIM: 2003106015